

11/94 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
Die Nr.1 der Computerspiele- und Multimedia-Magazine
4 391054 206507 11
CREATURE SHOCK
Argonauts Renderwelten
LITTLE BIG ADVENTURE
Electronic Arts Geheimprojekt
COLONIZATION
Schöner siedeln mit Sid Meier
Gewußt wie!
COMPUTERSPIELE SELBSTGEMACHT
Spaß am Stiel: Das zuckersüße Jump 'n' Run
LOLLYPOP

FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutachem Bildschirmtext.

DAWN PATROL







Dawn Patrol ist eine reinrassige Flugsimulation, bei der großer Wert auf die Kontrolle und das Gefühl" echten Fliegens" gelegt wurde. Klettern Sie ins Cockpit und machen Sie sich bereit für die Flugerfahrung Ihres Lebens.





- *Fliegen Sie eines von fünfzehn Flugzeugen dieser Zeit, unter anderem die Sopwith Camel, die SPAD 7 und den berühmten Fokker Dreidecker des "Roten Barons".*
- *Die neuesten Technologien ermöglichen feinste Bitmap-Grafiken der Flugzeuge und Landschaften.*
- *Der 640x400 SVGA-Modus erzielt eine viermal höhere Auflösung als die der Standard-Flugsimulatoren.*
- *Aufregende Kamerafahrten, sowie unzählige Blickwinkel sorgen für Atmosphäre pur.*
- *Über 150 Missionen, die von einfachen Luftkämpfen bis zu Ballonangriffen reichen, werden detailliert erläutert.*
- *64 Biographien der bekanntesten Fliegerasse des Ersten Weltkrieges.*
- *Durchleben Sie den kompletten Verlauf des Krieges von 1914-18, wahlweise auf beiden Seite der Konfliktparteien.*
- *Über 30 Anekdoten, Sprüche und Heldentaten der berühmtesten Piloten jener Tage.*
- *Der 1914-18 vorherrschende Kameradschaftsgeist und die Ehrenhaftigkeit stehen im Vordergrund mehrerer spezieller Missionen.*
- *Eine große Bandbreite realistischer Sounds und Fluggeräusche, begleitet von Tschaikovskys, Capriccio Italia".*









Vergessen Sie alle Flugsimulatoren, die Sie kennen, in Dawn Patrol müssen Sie Ihre Fähigkeiten gegen die wahren Pioniere des Luftkampfes unter Beweis stellen.





Bomico Gmbh, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150

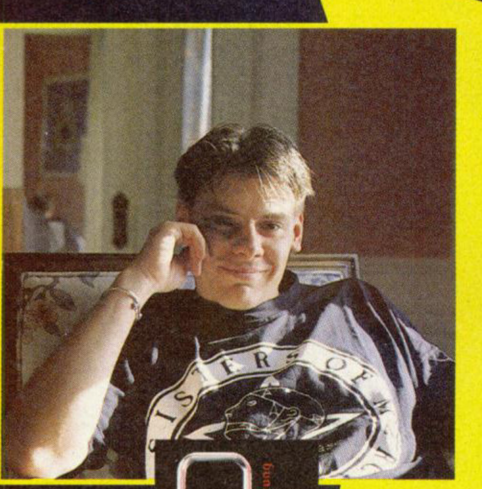




intern

SUPERCOOL FUNKY

Dinge, die uns noch gefehlt haben…



Kult-Knut und seine eigene Ego-Corner: In Knut 2000 gibt's nur coole Sachen

◆ Allen, denen das dröge Spielegedöns der letzten Zeit auf die Nerven geht, zeigen wir, wie man sich selber Programme strickt. Unter dem vielsagenden Motto "Programmier mich!" lüftet Hardware-Kollege Fisch den Vorhang und enthüllt den Entwicklern von morgen, was für eine Heidenarbeit auf sie wartet. Wer es sich etwas einfacher machen will, dem legen wir als Alternative "Klik'n Play" von Europress ans Herz, einem Entwicklerprogramm dem unser Redaktionszugang Pete schon seit Wochen erlegen ist – statt Artikel abzuliefern, füttert Kollege Schwindt die Bürocomputer unermüdlich mit immer neuen Spielekreationen ("Guck mal, noch ein Tetris!").

Die digitale Hölle auf Erden tut sich für die Bundesprüfstelle auf. Die bösen Buben von id-Software brachten nach längerer Wartezeit die Fortsetzung ihres indizierten Brutalo-Klassikers "Doom" auf den Markt. Es werden noch Wetten angenommen, wie lange Hell on Earth in Deutschland erhältlich sein wird – bisher hat sich jedenfalls noch kein offizieller Vertrieb gefunden, der mutig genug ist.

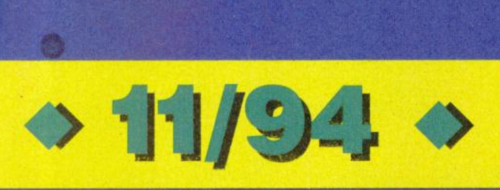


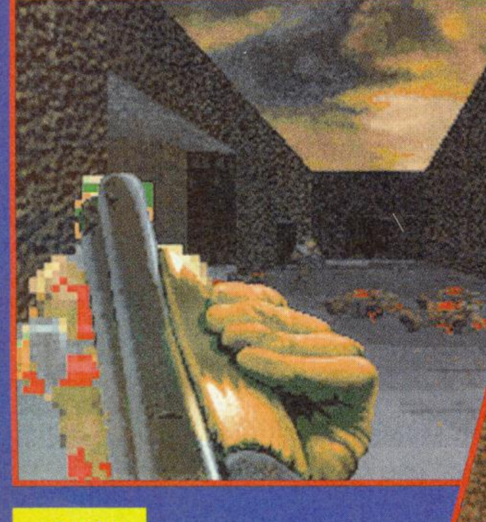
Pete ist dem Klick'n'Play-Wahn verfallen und bastelt seine eigenen Spiele

Zu guter Letzt noch eine gute Nachricht: "Knut 2000" ist da. Szene-Seismograph "MTV" Gollert liefert die ultimative Lebenshilfe für alle Bereiche der elektronischen Daseinsbewältigung. Wo es keine Bedürfnisse gibt, da schaffen wir sie. *Aber Vorsicht, 's ischt cool, man!*

Einen Monat mit viel Durchblick wünscht Euer

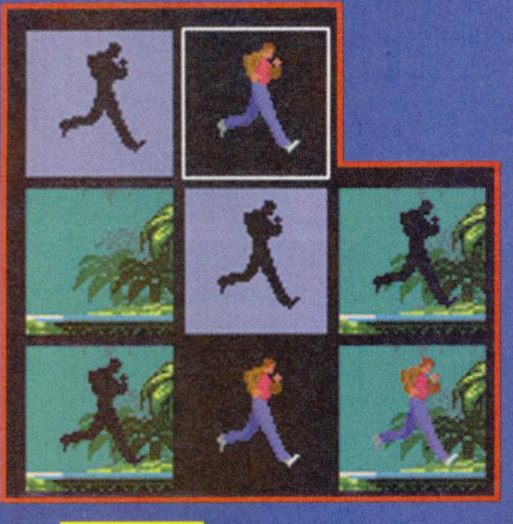
Power-Play-Team





38

Für Actionspieler sicherlich nicht die Hölle auf Erden: id-Softwares *Hell on Earth*



108

Fisch packt aus: Wie programmiere ich ein Spiel?



32

Aufgezogen: Lolly auf der Suche nach dem Traumland

Aktuell

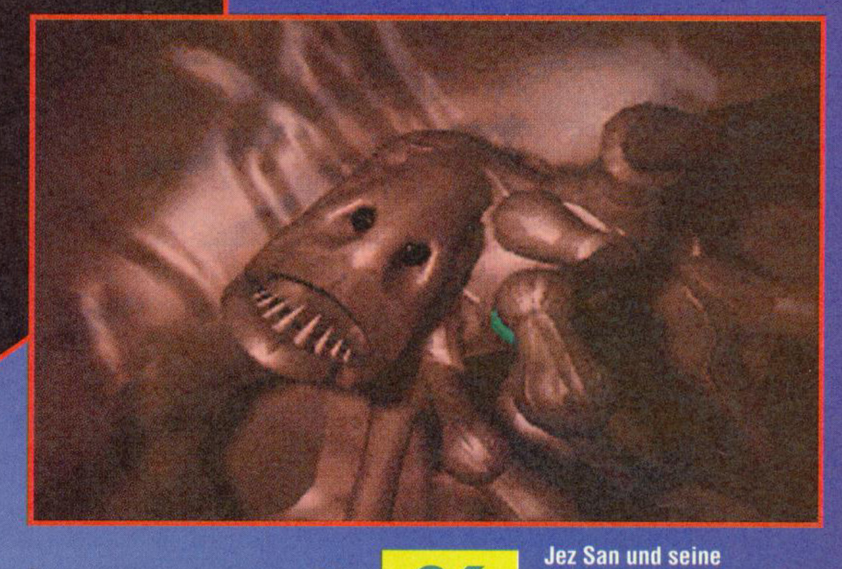
Story

Thema

Test



28 Ein neuer Stern am Spielehimmel: Die Macher des Northstar-Studios stellen sich vor.



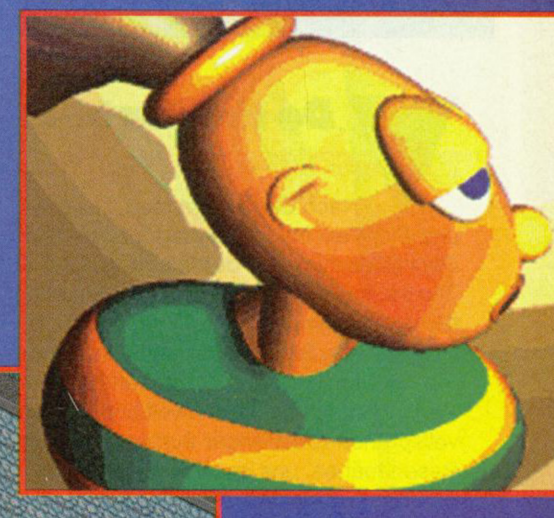
26 Jez San und seine Argonauten im Aufwind: *Creature Shock* läutet eine neue Ära ein.

Laserage

Rubriken

Powerservice

Powertips





Ungewöhnlich: Electronic Arts' Weihnachtsadventure mit dem vielversprechenden Namen *Little Big Adventure*

Falcon Gold

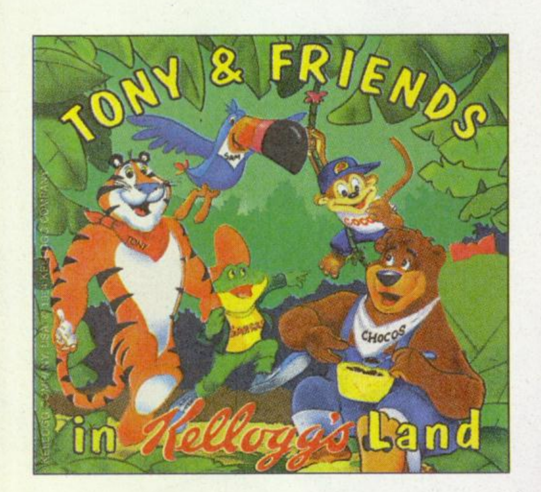
Für ernsthafte Simulationscracks gehört Spektrum Holobytes *Falcon 3.0*, trotz des Alters, immer noch zu den besten und realistischsten Simulationen, die es derzeit auf dem Markt gibt. Derweil Spektrum Holobyte bereits an der neusten Version (*4.0*) des Dauerbrenner arbeitet, gibt es jetzt ein *Falcon*-Komplettpaket auf CD-ROM. Neben dem Originalprogramm in der neusten Fassung (Version 3.05) schlummern auf dem *Falcon Gold*-Silberling noch alle drei sonst separat erhältlichen Szenarios – alle ebenfalls in einer überarbeiteten Version. So befindet sich auf der CD die *Operation Fighting Tiger* (1.04), die *MiG 29* (1.02) und die *Hornet: Naval Strike Fighter* (1.04). Als zusätzliches Schmankerl haben die Designer das sonst nur in den USA erhältliche Videoband mit auf die CD gepreßt. In dem Film mit dem Namen *Art of the Kill* (frei übersetzt etwa: Kunst des Tötens), geben echte Pilotentips zu Flugmanövern und passende Filmschnipseln erklären die wichtigsten Tips & Tricks. Wer bisher noch keinen *Falcon 3.0* sein eigen nennt, hat nun die Chance, mit einem Schlag die Sammlung zu komplettieren. *mh*



Immer noch ein Stern am Himmel: *Falcon 3.0*. Jetzt gibt es die komplette Sammlung inklusive Szenariodisketten

Name:	**Falcon Gold**
Hersteller:	**Spektrum Holobyte**
Zirka-Preis:	**130 Mark**

Gewinnt mit Kelloggs



Wer, durch eine Portion Cornflakes gestärkt, nicht mehr weiß wohin mit seiner Energie, kann selbige jetzt mit dem Kellogg-Spiel *Tony & Friends in Kellogg-Land* abbauen. Das hochgelobte Programm muß sich dank hoher Qualität in Sachen Spielspaß nicht hinter herkömmlichen Kommerzspielen verstecken. Um an eines von 20 PC-Programmen zu kommen, müßt Ihr nur eine Postkarte ausreichend frankiert an folgende Adresse schicken:

MagnaMedia Verlag AG
"Kellogg"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

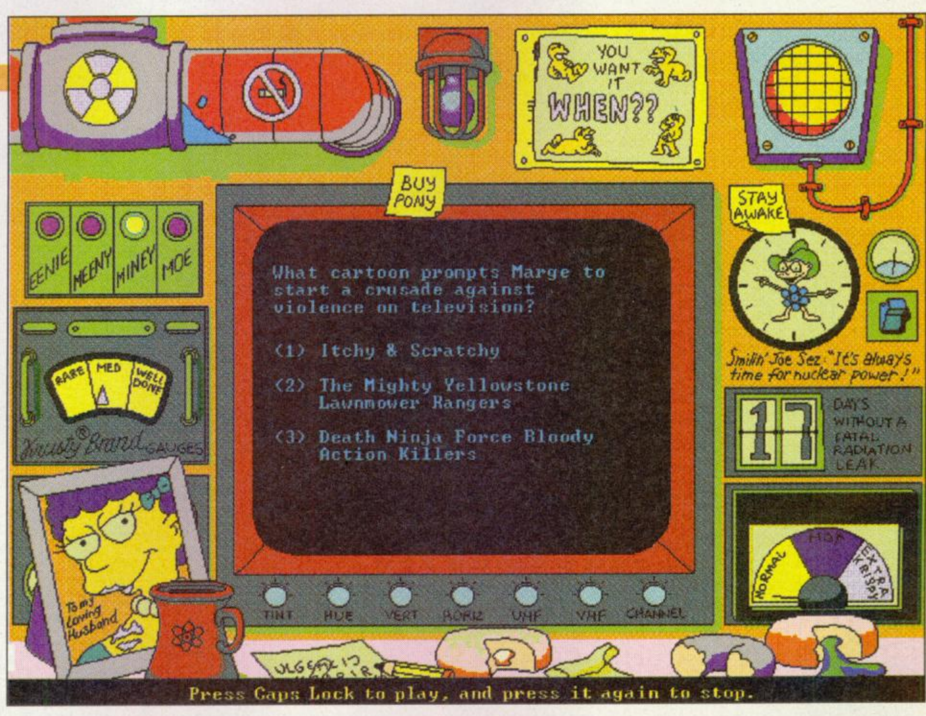
Mit etwas Glück gewinnt Ihr eines der 20 Spiele, die Kelloggs zusammen mit Rauser Advertainment gestiftet hat. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Eines von 20 Kellogg-Spielen für den PC könnt Ihr jetzt gewinnen

Do the Bartman

Nach den *Fliegenden Toastern* und *Star Trek* hat Berkley den dritten *After Dark*-Bildschirm auf den Markt gebracht. Thema diesmal: unsere Lieblings-Strichelfamile, die Simpsons. Auf knapp über 10 MByte retten Bart, Homer und Lisa unseren Monitor vor dem Verrecken, in dem sie ihn einfach mit irgendwelchen Graffiti vollsprühen (oder sogar auffressen), den Rasen mähen, uns irgendwelche Lebensweisheiten nahebringen (wobei hier der Sabberfaktor noch einzustellen ist) oder einfach Saxophon spielen. Auch Barts allseits beliebte Tafelstrafarbeit "Ich darf nicht..." kann hier mit Fehler- und Schlampigkeitsgrad installiert werden. Ab und zu quietscht dabei die Kreide über die Tafel, daß sich einem die Haare aufstellen. *ps*

Name:	**After Dark - The Simpsons**
Hersteller:	**Berkley**
Zirka-Preis:	**259 Mark**



Schöner schonen mit den Simpsons: Hier stellt uns der Bildschirmschoner einer paar Fragen zur Fernsehserie: Allerdings komplett in Englisch. Mit dabei: Schoner bei denen Homer den Rasen mäht, Bart den Bildschirm vollkrakelt oder die Tafel beschmiert.

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

UND 30% LEICHTER

CHIP TIP JULI '94

DOS INTERNATIONAL EMPFEHLUNG DER REDAKTION 4 94

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

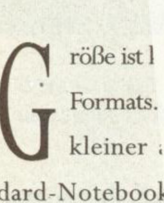
Komplett ab DM 2.390,–
(unverbindliche Preisempfehlung).

Inkl. einem mobilen, externen Diskettenlaufwerk mit PCMCIA-Anschluß für 3,5"-Disketten.



Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

O&MF



Größe ist keine Frage des Formats. Leichter und kleiner als ein Standard-Notebook, zeigt sich der Compaq Contura Aero von der stärksten Seite. Mit dem energiesparenden Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer. Via PCMCIA-Slot und Docking Station äußerst kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:

- Drei volle Jahre Garantie – weltweit.
- Kompletter Service und Support.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

intel inside

Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

O&MF

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

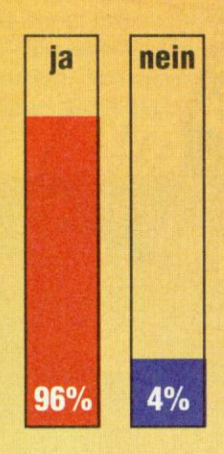
Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Pro und contra

In der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* fragten wir: "Sind CD-ROM-Spiele zu teuer?" Ihr als Kunden habt in diesem Fall eine deutliche Sprache gesprochen: Immerhin sind 96 Prozent von Euch der Meinung, das die Softwarefirmen mit CD-Spielen dem Verbraucher zu tief in die Tasche greifen. Nur schlappe 4 Prozent nehmen die Industrie in Schutz und zahlen ohne mit der Wimper zu zucken die Preise.

Sind CD-ROM-Spiele zu teuer?

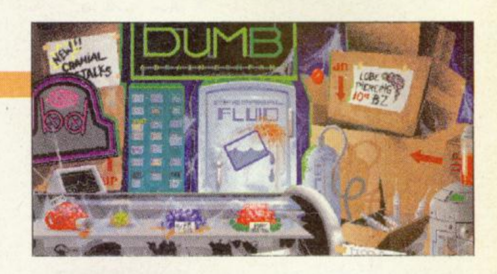


In diesem Monat lautet die Frage: "Gibt es noch innovative Spielideen?". Gehen den Programmierern die Ideen aus? Moderne Spiele protzen mit grafischen und akustischen Orgien – aber steckt unter dem technischen Overkill auch noch ein Spiel das spielenswert ist, ist also heutige Software genauso innovativ und spritzig wie vor 10 Jahren?
Schreibt Eure Antwort – Nur ein "Ja" oder ein "Nein" reicht aus – auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

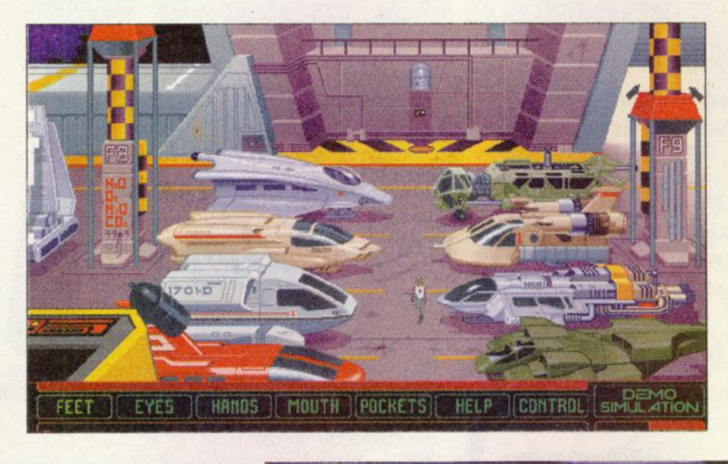
MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
POWER PLAY
Stichwort: Pro & contra
85531 Haar bei München

Roger's Back

Roger Wilco, der rührigste Reinigungsfachmann diesseits von Andromeda, ist wieder zurück. Wenn es nach den Entwicklern geht, wird Roger Wilco in seinem sechsten Abenteuer alles durch den Kakao ziehen, was Sf-Fans lieb und heilig ist: So macht *Space Quest 6* Anleihen beim *Blade Runner*, parodiert *Star Wars*, veräppelt den *Terminator* und attackiert die Lachmuskeln der *Star Trek*-Gemeinde. Neben einem komplett neuen Benutzerinterface haben sich Sierras-Space Questler ein paar Neuerungen einfallen lassen: Es gibt in neues Spiel im Spiel – den Actionautomaten *Stooge Fighter 3*. Bevor wir Roger auf seiner neuen Tour durch die Galaxie begleiten können, wird noch einige Zeit verstreichen. Erst im Februar 1995 soll *Space Quest 6* in zwei verschiedenen Versionen erscheinen. Eine "normale" Variante auf Floppy-Disk. Hier gibt's herkömmliche VGA-Grafiken in 320 mal 200 Punkten. Alternativ kommt das Spiel auf CD-ROM heraus – neben einem verbesserten Soundtrack sind hier alle Optiken im modernen hochauflösenden Super-VGA (von dieser SVGA-Version stammten auch unsere Bildschirmfotos). *mh*

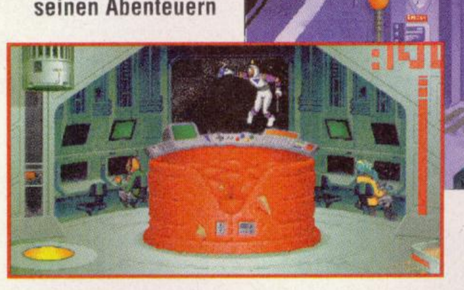


Name:	Space Quest 6
Hersteller:	Sierra On-Line
Zirka-Preis:	140 Mark



Welches Schiff gehört zu welchem Film? *Space Quest 6* bedient sich bei vielen Sf-Klassikern

Roger Wilco wieder in Aktion: Ab Februar 1995 begleiten wir den dümmsten Spacehero auf seinen Abenteuern





Die CD-ROM-Version von *Space Quest 6* wird komplett in SuperVGA zu sehen sein

Letzte Meldungen · Letzte Meldungen · Letzte Meldungen

☛ Nintendo auf dem Preistrip: *Donkey Kong Country* wird in England 70 Pfund – ca. 180 DM kosten. Zu teuer, befinden nicht nur die Händler.

☛ Sigma tauft um: Aus der MPEG-PC-Karte *ReelMagic* wird – sinnigerweise – *RealMagic*

☛ Glockenläuten: Bomicos Marketingchef Helmut Stiefel kommt unter die Haube – wir gratulieren

☛ Die Unterhaltungselektronik in der Krise: Der Umsatz mit Spaßelektronik sank in den vergangenen Monaten um sieben Prozent

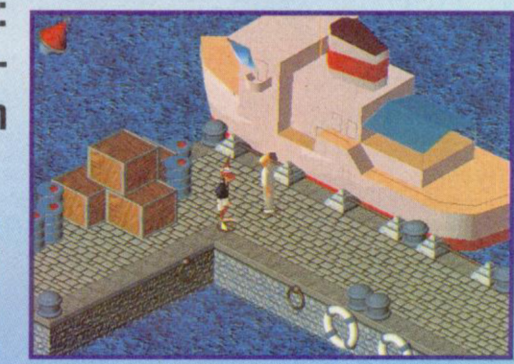
☛ Gefängnis für Softwarepiraten: In England wurde jetzt erstmals ein Raubkopierer zu drei Monaten Gefängnis verurteilt.

☛ Funware Group kauft kräftig ein: Unter anderem sicherte sich die Firma die Mehrheit an dem Greenwood-Team.

Little Big Adventure

Heimlich, still und leise hat Electronic Arts ein neues Programm des französischen Entwicklerteams Delphin eingekauft: "Little Big Adventure" macht einen hervorragenden Eindruck und könnte zum Hit der Vorweihnachtszeit werden.

Von zeitgemäßen Computerspielen erwarten wir Realitätsnähe, Liebe zum Detail und technische Perfektion. Hochgesteckte Ziele, die nur von den wenigsten Spitzenprogrammen geleistet werden können. Um so dankbarer müssen wir sein, wenn im immer belangloser werdenden Spieleeinheitsbrei eine originelle Idee auftaucht, die nicht nur viel Spaß verspricht, sondern auch dem Medium als solchem guttut.



In meiner Badewanne bin ich Kapitän: Held Twinsen sticht in See

Kreativer Wind weht uns im aktuellen Fall aus Frankreich entgegen. Adeline Software, eine Unterabteilung von Delphine, stellt mit **Little Big Adventure** ein Super-VGA Program vor, wie man es bisher noch auf keinem Heimcomputer bewundern durfte. Ausgeheckt hat den isometrischen Spaß kein Geringerer als Frederik Raynal, der schon mit dem Polygon-Spektakel **Alone in the Dark** für Aufsehen sorgte. Während die "...in the Dark" Spiel - Engine, weitestgehend technisch unverändert, von einem Infogrames Inhouse-Team weiterverarbeitet und finanziell ausgemolken wird, wendete sich die Adeline-Truppe einem ambitionierteren Projekt zu. **Little Big Adventure** ist die technische und inhaltliche Weiterentwicklung des Vorgängerprograms. Steuerten wir damals unseren Polygon-Helden

durch gezeichnete, flache Kulissen, so sind wir jetzt mit einer gerenderten Figur in dreidimensionalen Isometrie-Landschaften unterwegs. Während Edward Carnby nur in einem räumlich stark begrenzten Gebiet seiner Arbeit nachgehen konnte, stromert der aktuelle Held gleich über einen ganzen Planeten.



Wer den Schlüssel findet, der darf auch mit Autos durch die Gegend tuckern

Es war einmal...

Drei Rassen tummelten sich einstmals auf der Spielewelt und gingen friedlich miteinander um. Die Grobos, Rabibunnies und Quetches krümmten einander kein Haar, bis eines verfluchten Tages der genial-verrückte Doktor Funfrock die Macht an sich riß und einen Polizeistaat etablierte. Seitdem ist der Planet in zwei Hälften geteilt. Während auf der südlichen Hemisphäre die geknechtete Bevölkerung darbt, ist auf der mysteriösen nördlichen Halbkugel der Teufel, in Gestalt von Funfrock und seiner Büttel, los.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Twinsen, einem Angehörigen der Quetch. Unser Rendermännchen erzählt für sein Leben gern Geschichten und hat damit den Unmut der Mächtigen erregt. Ehe er sich's versieht, landet er im finstersten Verlies des Planeten und ein weiter Weg liegt vor ihm und uns, bis alle Bösewichter hinter Schloß und Riegel sind und die braven Bürger frohlocken dürfen. Die gesamte Handlung ist in zwölf Kapitel aufgeteilt, die nacheinander abgehandelt werden müssen, in denen wir uns aber jeweils frei bewegen können. Unter anderem besuchen wir zehn verschiedene Inseln, erkunden vierzig Ortschaften und wagen uns in fünfzig Gebäude. Dort treffen wir jeweils auf allerhand bösartiges Gelichter, gemeine Fallen und trickreiche Rätsel.

Held Twinsen ist überall frei beweglich, wobei wir zwischen vier verschiedenen Gangarten wählen dürfen: Je nachdem, ob Twinsen gerade sportlich, normal, aggressiv oder verstohlen unterwegs ist, hat das direkte Auswirkungen auf die Handlung. Sportliche Gangart ist z.B. angebracht, wenn wir tiefe Spalten überwinden oder hohe Gerüste erklimmen wollen. Verstohlen können wir an so manchen Wachposten oder Alarmanlagen vorbeischleichen. Aggressivität ist besonders dann angebracht, wenn wir einen Kampf austragen müssen. Die funktionieren ähnlich wie bei "Alone in the Dark": Je nach aktivierter Waffe verschieden können wir Twinsen mit unterschiedlichen Tastenkombinationen verteidigen. Das Hauptaugenmerk liegt aber nicht auf stumpfsinnigen Prügeleien, sondern konzentriert sich ganz klar auf logische Puzzle und knifflige Geschicklichkeitssequenzen. Hier sind der Phantasie kaum Grenzen gesetzt: Wir müssen Gegenstände sinnvoll einsetzen, Geschicklichkeits-Parcours überstehen oder mittels Schalterkombinationen die richtigen Türen öffnen.

Bei unseren Reisen um die Welt sind wir zum Glück nicht alleine auf unsere Füße angewiesen. Zur Belohnung für gelöste Aufgaben tuckern wir mit Dünenbuggys, Snowboards und Booten von Schauplatz zu Schauplatz. Bei ganz viel

Auch mehrere Spielebenen sind mit der neuen Grafik-Engine kein Problem



Another World: Schon heute ein Klassiker

Delphine

Französischen Programmierteams haftet oft das Vorurteil an, sehr viel für das Aussehn, sprich Grafik und Sound, eines Programms zu tun, darüber aber Design und Spieltiefe zu vernachlässigen. Delphine ging schon immer etwas andere Wege. Bereits 1988 erschien das passable **Future Wars** für PC, Amiga und Atari ST. In den nächsten drei Jahren folgten die beiden Adventure **Operation Stealth** und **Cruise for a Corpse** sowie die beiden Action-Adventure Klassiker **Flashback** und **Another World**. Inzwischen arbeiten in der von Paul Cuisset geleiteten Entwicklungsabteilung 40 Programmierer und Designer.



Sammelwahn: Jede Menge Extras versüßen das Adventure Leben



Romantisch: moralische Unterstützung von der gerenderten Liebsten

Glück sind wir sogar mit einem herzallerliebsten Render-Flugdino unterwegs, der uns über alle Schwierigkeiten einfach wegtransportiert.

Wie schon erwähnt wird die komplette Landschaft isometrisch und in Super-VGA dargestellt. Verläßt unser Held den aktuellen Bildschirm wird brav und flüssig mitgescrollt. Die Spielwelt ist dabei überaus komplex und detailliert geraten. So könnt Ihr z.B in alle Schränke spähen, mit haufenweise Gegenständen jonglieren und das Unterste zuoberst kehren.

Zur Zeit werkeln bei Adeline zwölf Mann am *Little Big Adventure*, das noch im November auf Disketten und CD-ROM erscheinen soll. Wer sich die Silberscheiben-Version besorgt, kommt in den Genuß von eigens dafür eingespielten CD-Sound. *vw*

Name:	Little Big Adventure
Hersteller:	Delphine/Electronic Arts
Geplant für:	PC, CD-ROM
Erscheinungstermin:	November 1994

The Boys from Brazil

Rettet den Regenwald: Renegades erstes Adventure "Flight of the Amazon Queen" entführt uns in den tiefsten Dschungel von Brasilien

Die Story ist allgemein bekannt und hat sich schon in unzähligen Filmen und Computerspielen bewährt: Grimmiger Buschpilot trifft auf durchgestylte Schönheit, stürzt mit ihr über dem Dschungel eines südamerikanischen Landes ab, kämpft gegen allerlei Bösewichter und verschwindet zum Schluß mit der Schönen im Unterholz, um sich dort die verdiente Belohnung abzuholen.

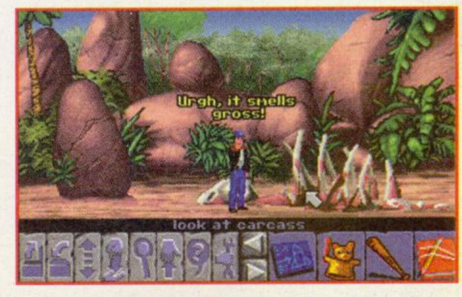
Im vorliegenden Fall heißt der Pilot Joe King und die blonde Schönheit ist eine amerikanische Schauspielerin, die für ihren neuen Film in den Dschungel geflogen wird. Programmgemäß schlägt der Blitz in Joes klappriger Mühle ein, und das ungleiche Päärchen trudelt gen Erdboden.

Dort treffen die beiden unter anderem auf einen Stamm riesengroßer Pygmäen, unverwüstlicher Missionare, total emanzipierter Amazonen und seltsame, blondgelockte Lederhosenträger, die alle Hans oder Karl heißen. Besonders die zuletzt genannten, die in einer Organisation mit dem seltsamen Namen "Floda" organisiert sind und nach der Weltherrschaft streben, werden Joe und seine charmante Begleitung die nächsten hundert Bildschirme auf Trab halten. Mindestens so viele Orte müssen wir in guter Adventure-Tradition besuchen, bevor "Floda" zerschlagen ist und wir "Flight of the Amazon Queen" von dem australischen Programmierteam Binary Illusions gelöst haben.

Spieltechnisch setzten die Jungs von "down under" ebenfalls auf Bewährtes: Joe wird mit der Maus über den Bildschirm gesteuert, die Landschaft scrollt, Zwischensequenzen versüßen den Rätselspaß und ein einfaches Icon- und Inventory-System sorgen für problemlose Steuerung. Will Joe den Handlungsort wechseln, müssen wir nur auf einer Übersichtskarte des Amazonasgebiets das neue Ziel anklicken und der Held marschiert los. *vw*

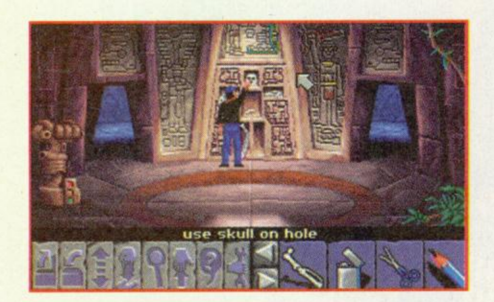


Übersichtskarte: ganz Amazonien aus der Vogelperspektive

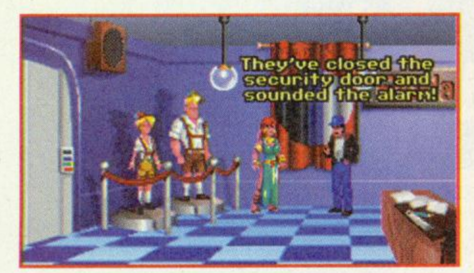


Ausgerüstet mit acht Icon-Befehlen dürfen wir durch den Dschungel toben

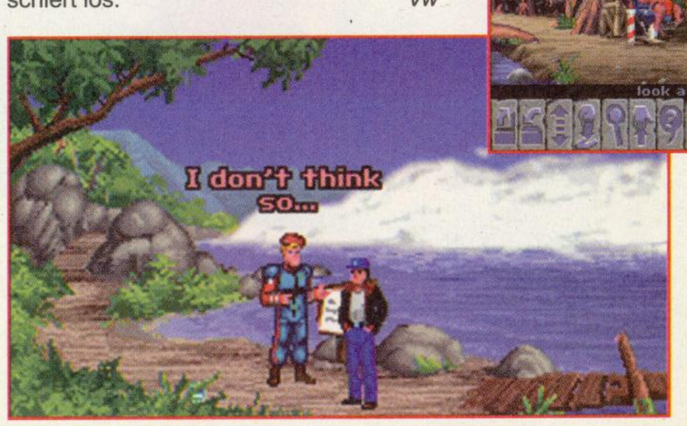
Name:	Flight of the Amazon Queen
Hersteller:	Renegade
Geplant für:	MS-DOS, CD-Rom, Amiga
Erscheinungstermin:	November 1994



Joe im Labyrinth: Ohne Tempelruine läuft im modernen Adventure nichts



Sauerkraut und blonde Locken: Die Jungs von "Floda" führen nichts Gutes im Schilde



Indy läßt grüßen: Renegades Adventure ist deutlich von LucasArts inspiriert



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DAWN PATROL

The First Air War

Nachdem Rowan Software bereits mit *Overlord* die Invasion der Normandie vorbereitet hat, reisen wir ins Jahr 1914 und schauen von Richthofen über die Schulter.

Einmal wie der rote Baron fliegen: Nicht nur Snoopy träumt davon...

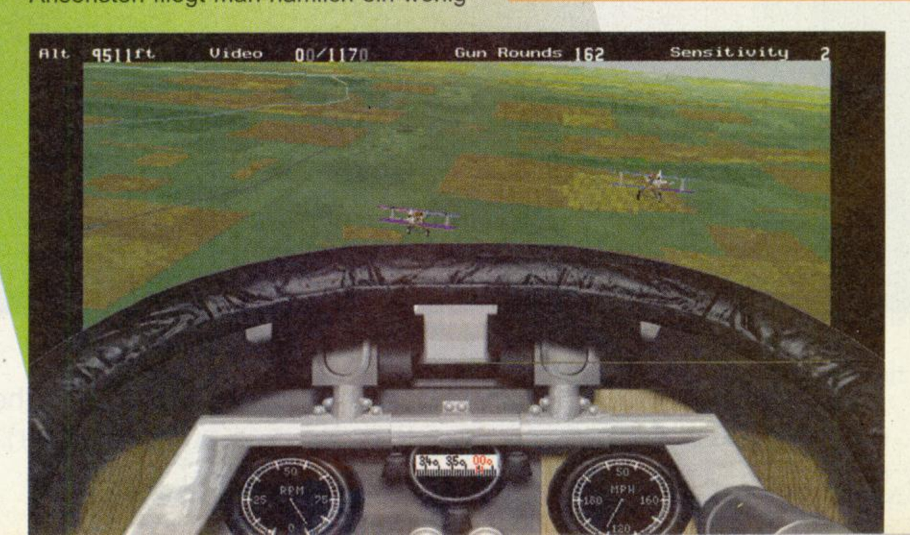
Fliegerkappe aufgesetzt und Seidenschal justiert, jetzt zeigen wir Richthofen einmal, was ein Immelmann ist. Für alle, die gerne tollkühn in fliegenden Kisten sitzen möchten, hat Rowan einen neuen Flugsimulator in der Mache. Die passendste Bezeichnung für *Dawn Patrol* wäre aber wohl "Flying Manual", denn die Benutzeroberfläche ist in Form eines riesigen Handbuches von 160 Seiten gehalten. Hier erfahren wir nicht nur alles über unsere Lieblingsmühlen und Fliegerasse, sondern können von der aufgeschlagenen Seite direkt Missionen aufrufen. Dabei haben wir die Wahl, ob wir auf seiten der Deutschen, Amerikaner, Briten oder Franzosen versuchen, die Abschußquote in die Höhe zu treiben. Rowan hat versucht, möglichst realistisch bestimmte Luftschlachten nachzustellen. Ob ihnen das gelungen ist, kann wohl nur ein Militärhistoriker beurteilen. Die Kombinationsmöglichkeiten bei der Missionauswahl sind jedenfalls enorm. Denn Ihr könnt nicht nur die Seiten, sondern auch die Maschinen wechseln.

Ebenso wie in Overlord haben wir auch hier die Option, wahlweise auf Autopilot umzuschalten. Der Autopilot hat natürlich den Vorteil, daß der Angriff automatisch erfolgt und wir uns nur auf das Schießen zu konzentrieren brauchen. Eine Mischung beider Modi ist natürlich das beste. Meistens verlieren sich die kleinen Maschinen doch ein wenig in der Gegend und dann ist es ganz nett, Herrn Boelcke oder Herrn Richthofen vom Computer suchen zu lassen, bevor man sich auf einen Nahkampf mit ihnen einläßt. Ansonsten fliegt man nämlich ein wenig wirr in der Gegend herum, und ehe man sich versieht, ist eine Tragfläche perforiert, weil der Hase unvermittelt zum Jäger geworden ist. Interessant ist auch der "Inside Lock View", der für diese Flugsimulation angekündigt ist. Auf die lange Distanz ist es kein Problem, den Gegner im Fadenkreuz zu halten. Je näher Ihr aber kommt, desto schwieriger wird es, den Gegner zu verfolgen, weil er relativ schnell aus der Sicht nach vorne verschwindet. Normale Piloten haben ein Halsgelenk, das ihnen hilft, dem entschwindenden Vogel nachzuschauen. Der Monitor hat so etwas nicht. Deswegen kann man jetzt das Ziel erfassen und zentrieren. Ihr könnt also die eigene Maschine auf das Ziel ausrichten, anstatt mühsam die Sopwith im Sichtfenster zu halten.

Geflogen werden die fliegenden Kreissägen im SVGA-Modus, Ihr könnt aber im Falle eines langsameren Rechners auf normales VGA herunterschalten, die gute Grafik ist damit aber natürlich beim Teufel.

ps

Name:	Dawn Patrol
Hersteller:	Empire Software
Geplant für:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994



Den Feind im Visier und das Herz in der Hose: Nur der Schnellste überlebt...

DIE ENTDECKUNG

Freitag, den 16. September 1994

Es hat nicht lange gedauert, bis wir den Abstieg völlig von Sand und Geröll befreit hatten. Dr. N. zitterte vor Aufregung, als plötzlich ein Beduine zu uns hinabstürmte "Effendi, sieh hier... eine SoundDrive 16 mit Spracherkennung und Sequencersoftware und sogar schon WaveBooster vorbereitet !

Sie verkaufen Sie auf dem Bazaar für nur zwei Kamele...". "Was ?!?", sagte ich, "so wenig für den neuen erweiterbaren Orchid 16-Bit Sound". Der Beduine nickte verständig und verbarg die Karte vor den neidischen Blicken seiner Kameraden...

Dienstag, den 20. September 1994

Dr. N. hat heute nacht wieder im Schlaf gesprochen. Das Serum, das wir ihm eingeflößt haben, scheint zu wirken. Jetzt wissen wir endlich um sein Geheimnis über die SoundWave 32 Plus SCSI. Er murmelte etwas von unglaublicher Erweiterbarkeit, mächtigen Prozessoren und klarem Wavetablesound. Ich fühle es... wir sind etwas Großem auf der Spur...

Donnerstag, den 22. September 1994

Dr. N. kehrte im Morgengrauen zurück. Er hielt eine verwitterte Steintafel in seinen Händen und übersetzte: "Sie nennen es WaveBooster... es gibt drei starke Versionen und bringt göttliche Sounds ... man kann SoundDrive 16 und SoundWave 32 Plus SCSI damit erweitern!".

Das wird uns niemand glauben!

NEU

SOUNDDRIVE 16 EZ

- 16-Bit Stereosoundkarte
- Kompatibel - SoundBlaster/-Pro WindowsSoundSystem 2.0
- WaveBooster-Ready für Wavetable Sound
- SCSI-2 Interface optional
- QuikVoice Spracherkennung, MIDISoft Sequenzer und mehr...

SOUNDWAVE 32 PLUS SCSI

- 16-Bit Power-DSP Soundkarte
- 2MB Wavetable Sounds von Invision
- Kompatibel - SoundBlaster, MT-32, GM, WSS 2.0 und Kombinationen
- WaveBooster-Ready
- SCSI-2 und Mitsumi CD-ROM Interface
- Spracherkennung, Digitale Effekte, Sequenzer, Kompression, 48kHz Recording, u.v.m.!



ORCHID

ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

PPY 1194

Ich möchte mehr informationen ausgraben über : Sound ☐ Grafik ☐ Video ☐

Name : ....

Anschrift : ....

TRANSPORT TYCOON

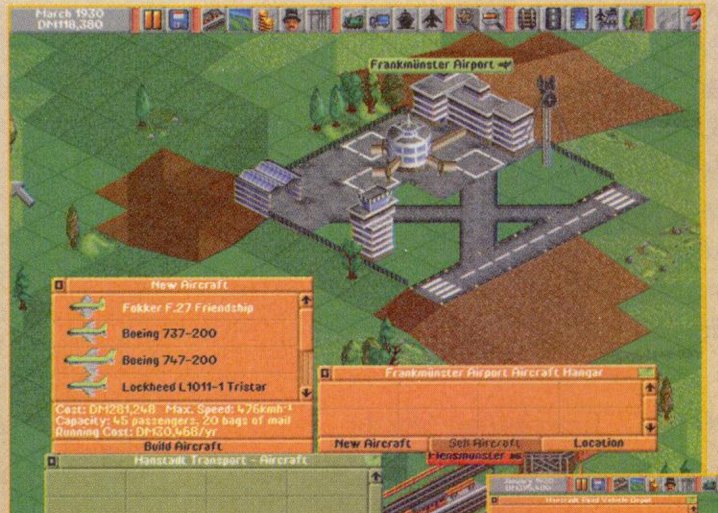


Nachdem Ihr bei *Railroad Tycoon* schon die Welt mit einem umfassenden Eisenbahnnetz überziehen durftet, ist es diesmal nur die Gegend um Flensmünster. Aber hier geht im wahrsten Sinne des Wortes die Post ab.

Wenn im vierten Quartal dieses Jahres Microprose die Wirtschaftssimulation auf den Markt bringt, wird nämlich die Briefträgerei auch zu den Transport- und Speditionsunternehmen gehören, die Ihr flächendeckend aufziehen und verwalten müßt. Gemeint ist damit weniger der Mann mit der Ledertasche, als vielmehr die Verschickung en gros. Ähnlich wie bei *A-Train* wird es darum gehen, durch den Transport von Waren, Gütern und Personen das Städtewachstum zu beschleunigen, den Umsatz zu erhöhen und dabei jede Menge Geld zu scheffeln. Dabei könnt Ihr gegen den Computer antreten oder aber einem zweiten Mitspieler die Hölle heiß machen. Statt der etwas hutzeligen Grafik der Eisenbahnsimulation von Maxis werdet Ihr hier mit *Sim City 2000*-ähnlichen Grafiken verwöhnt – die Umgebung ist also aus einer isometrischen Perspektive zu sehen.

Im Prinzip ist jeder Transport möglich, zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Für jede Aufgabe wird es passende Vehikel geben, die auch sofort eingesetzt werden können, wenn die nötige Infrastruktur steht. Ähnlich wie bei *Railroad Tycoon*, habt Ihr die Wahl zwischen mehreren Lokomotiven, Waggons und Transportanhängern, mit denen Ihr Euer Schienennetz bevölkern könnt. Wichtig ist, daß Ihr von jedem immer mindestens zwei haben müßt: zwei Bahnhöfe, zwei Bushaltestellen, zwei Flughäfen und so weiter. Denn was wegfährt, muß ja schließlich auch irgendwo ankommen. In der uns vorliegenden Vorabversion war sogar schon ein Editor vorhanden, mit dem man Fahrpläne erstellen, bzw. aufeinander abstimmen konnte. So fuhren unsere Busse wie am Schnürchen durch Legoland, bis sie schließlich ihren Bestimmungsort erreichten. Um jetzt zwei Städte über eine längere Strecke miteinander zu verbinden, habt Ihr drei Möglichkeiten, falls Ihr auf Berge trefft: Wenn möglich, kriecht Ihr die Steigung hinauf, baut einen Tunnel oder senkt einfach das Land ab und auf, wie es gerade beliebt. In der Reihenfolge sind auch die Kosten gestaffelt – je mehr Ihr in der Landschaft herumwurschtelt, desto teurer wird es.

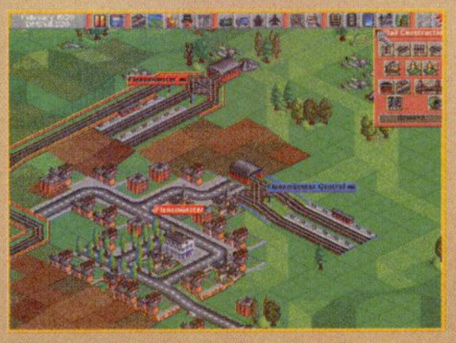
Der Eindruck, den dieses Spiel in dieser frühen Form macht, ist eigentlich recht vielversprechend, obwohl noch einige wichtige Features fehlen. Dazu gehört zum Beispiel ein Finanzberater bzw. Banker, der Euch in Gelddingen auch finanziell unter die Arme greift, falls Not am Spediteur sein sollte. Dafür ist aber ein Übersichtsdiagramm mit dem kompletten Warenverkehr aller Eurer Städte schon vorhanden. So könnt Ihr schneller und flexibler in der Zusammenstellung der Züge bzw. dem Einsatz von LKWs sein. Das Problem bei allen isometrischen Spielflächen ist der Umstand, daß sich ein großer Teil des Geschehens hinter irgendwelchen Häusern abspielt. Anstatt jetzt die ganze Karte in 90°-Schritten zu drehen, macht man hier einfach alle Gebäude auf Knopfdruck transparent. *ps*



Transportspielereien: In übersichtlichen Menüs und Berichten wird Eurer Wirken als Bauboß festgehalten

Gewieft: Da man die Karte nicht drehen kann, schaltet man die Gebäude einfach auf transparent

Hmmm...diese Schlagzeilen kommen uns doch irgendwie bekannt vor?!



***A-Train* läßt grüßen: In *Transport Tycoon* sorgen wir für reibungslosen Verkehr**

Name:	Transport Tycoon
Hersteller:	Microprose
Geplant für:	PC, MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1994

LONDON TELEGRAMM

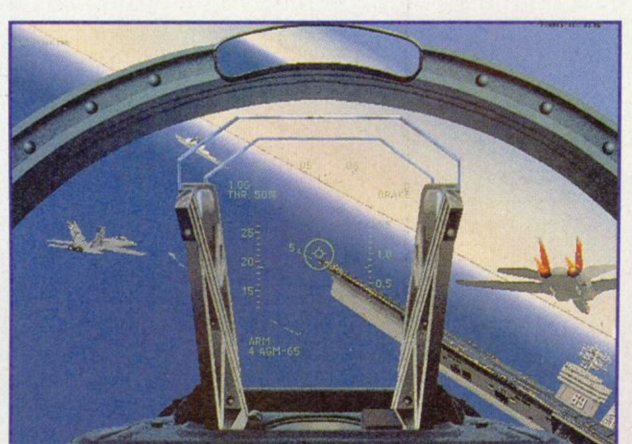
Zum zweiten Mal in diesem Jahr öffnete die ECTS in London ihre Pforten. Und eigentlich war es genauso, wie man es vermutete: Die Branche hatte ihre Bonbons schon in Chicago verteilt, die Software war bis auf ein paar nette Ausnahmen schon ein paar Monate alt.

London ist eine Reise wert: Kein Tag vergeht, ohne daß nicht irgend ein armer Tropf vor die U-Bahn fällt und so den Berufsverkehr auf der Bakerloo Line zum erliegen bringt. Und beinahe hätte die Messe auch ohne Kollegen Weitz stattgefunden. Zwar ist er nicht unter die Räder gekommen, dafür wäre er aber fast in seinem Hotelverlies jämmerlich verendet. Das Zimmertürschloß, ein Klon jener beliebten Münzschlösser in öffentlichen Toiletten, ließ sich zwar mit Hilfe seiner Lochkarte von außen öffnen, klemmte aber von innen. Da die Zimmer des Hotels Metropole zudem auch noch hervorragend schallisoliert sind und der Room Service bei seinem Glück auch nicht vor Weihnachten gekommen wäre, schien sein Schicksal schon besiegelt. Glücklicherweise war die Lochkarte so dünn, daß sie sich unter der Tür durchschieben ließ. Somit hatte Kollege Schwindt die ehrenvolle Aufgabe, Mister Weitz jeden Morgen vor dem Frühstück aus seinem Kämmerchen zu befreien. Die morgendliche Ausbruchsaktion sollte so ziemlich die einzige Aufregung des Tages bleiben, denn was man dem Messepublikum bot, war in der Regel ein Upgrade der CES in Chicago. Nur wenige Entwickler waren mit interessanten Neuheiten und Verbesserungen schon bekannter Projekte vertreten.

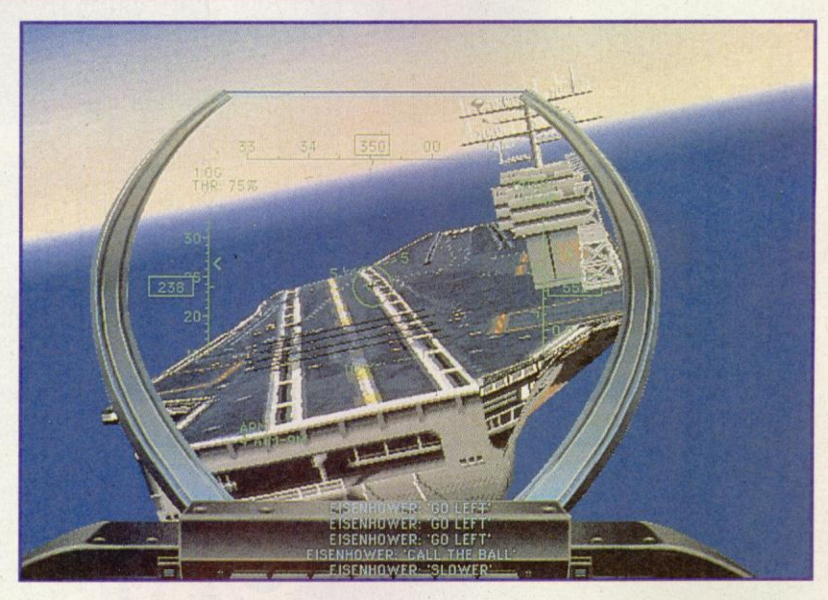
U.S. Navy Fighter

Electronic Arts 4. Quartal 94

Hochkomplex und superrealistisch, so der erste Eindruck von Electronic Arts neuer Kampffliegersimulation. **U.S. Navy Fighter** wurde von dem gleichen Team entwickelt, das vor Jahren schon mit **Chuck Yeager's AFT** überzeugen konnte. Das neue CD-ROM Produkt versetzt uns, politisch korrekt ins Schwarze Meer. Boris Jelzin ist gestürzt, die Nationalisten im Kreml lassen Teile der Ukraine besetzen, die umgehend die USA um Hilfe bittet. Flugzeugträger Eisenhower wird in Marsch gesetzt und wir mit ihm. Reichlich Grafik-Modi, Stereosound, digitalisierte Funksprüche, "texture-mapped" Flieger und Video-Sequenzen lassen den Computerpiloten das Wasser im Munde zusammenlaufen.



Detailierter geht's nimmer: U.S. Navy Fighter





Shadow of the Empire

Blue Byte, 1. Quartal 1995

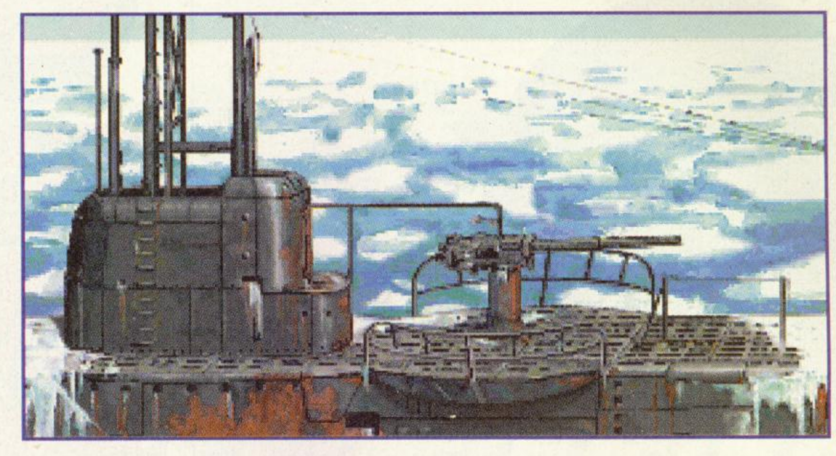
Blue Byte wird mittel- und langfristig alle Spiele für Windows konzipieren. Eine Entscheidung, die Sinn macht, da das neue Windows 4.0 ein eigenständiges Betriebssystem sein wird. Mit **Shadow of the Empire** schlägt man diesen Weg bereits ein. In der Fortsetzung von **Battle Isle 2** werden bis zu sechs Spieler via Netzwerk gleichzeitig gegeneinander antreten können. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei



Battle Isle goes Windows: Die 4.0-Version läßt grüßen

dem uns in manchen Missionen nur eine begrenzte Anzahl von Zügen zur Verfügung stand, soll es keine taktischen Einschränkungen dieser Art mehr geben. Das Multitasking unter Windows, d.h. die Möglichkeit, mehrere Programme parallel aufrufen zu können, soll uns die Wartezeit verkürzen, wenn die Gegner am Zug sind. Wer will, kann also gleichzeitig zu *Shadow of the Empire* eine Partie *Solitaire* spielen.





Eiskaltes Abenteuer: Infogrames neues Adventure

The Great Rally

Blue Byte, 1. Quartal 1995

Vier Spieler können hier – absolut gewaltfrei – Europa im wahrsten Sinne des Wortes erfahren. Dabei sollt Ihr durch geschickten Handel mit regionalen Spezialitäten (Bier aus Bayern, Käse aus Holland und Fritten aus Scarborough), strategisch günstigem Grundstückserwerb und dem Ausbau der Infrastruktur Euren Mitspielern ein Schnippchen schlagen. Ergänzt wird dieses einem japanischen Brettspiel nachempfundene Strategieprogramm durch Ereigniskarten, die ähnlich wie bei Monopoly das Geschehen ganz schön durcheinanderwirbeln können.



Tour d'Europe: Von Lummerland bis Bullerbü machen wir mit unseren Oldtimern den Kontinent unsicher

Prisoner of Ice

Infogrames, 4. Quartal 1994

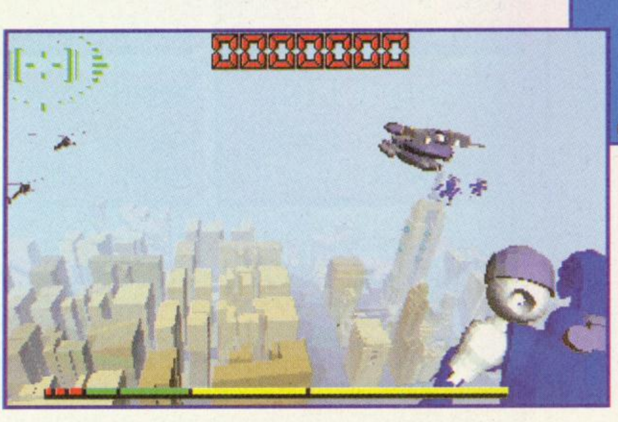
Die Firma mit dem Gürteltier im Logo ist mit der "Call of Cthulu"-Reihe ganz auf Horror-Autor H.P. Lovecraft abonniert. **Prisoner of Ice** ist dabei in Anlehnung an dessen Roman "At the Mountains of Madness" entstanden. Schauplatz der gotischen Schauermär ist der Südpol im Jahre 1937, wo die Nazis die Forscher Peter und Björn Hamsun gefangenhalten. Ihnen gelingt die Flucht mit einem Schlitten, auf dem sich drei Kisten mit der Aufschrift "Streng geheim" befinden. Und in einer befindet sich ein ziemlich unangenehmer Besucher aus der Dungeon-Dimension...

Personen und Menüs werden in diesem CD-ROM-Adventure über die Maus gesteuert, wobei Ihr knapp 40 Charaktere durch über 150 Kulissen scheucht. Interessant ist auch, daß man zwischen einem Happy-End und einem tragischen Ausgang wählen kann. Begleitet wird das Spiel von einer Comic-Reihe bei Vents d'Ouest, als deutscher Verlag ist Carlsen im Gespräch.

Chaos Control

Infogrames, 4. Quartal 1994

Die Erde im Jahre 2071: In der Rolle von Oberleutnant Jessica Darkhill kämpft Ihr mit den Silver Dragons gegen die übermächtige Invasionsflotte der Kesh Rhan, die bereits in Manhattan eingefallen sind. Im Stile von *Wing Commander* müßt Ihr nicht nur New York befreien, sondern auch mit Hilfe eines "virtuellen Systems" in ein Computerprogramm einsteigen, um einen tödlichen Virus zu deaktivieren. Gekrönt wird dieses Action Adventure aber von einem Endgegner, der ein knapp vier Kilometer langes und bis an die Zähne bewaffnetes Flaggschiff der Kesh Rhan ist. Zu sehen war leider nur die Demoversion des ersten Levels, und auch nur dieser soll komplett aus Polygonen bestehen – was im Falle Manhattans mehr als zwei Millionen sind. Wie der Rest des Spiels aussehen soll, konnte uns Infogrames leider noch nicht zeigen



Chaos Control von Infogrames: First we take Manhattan, then we take Berlin



SimRainforest

Maxis 1. Quartal 95

Maxis Simulationswut zieht immer größere Kreise. Neues Opfer der kalifornischen Computerpädagogen ist Matthew "Imperium" Stibbe, der für Maxis den brasilianischen Regenwald spieltechnisch aufarbeitet. In **SimRainforest** übernehmen wir die Stelle eines Managers für globale Ressourcen und verwalten auf einer isometrischen, zoombaren Landkarte Bodenschätze und Flora und Fauna einer tropischen Insel. Um die ökologische Lehrstunde etwas abwechslungsreicher zu gestalten, wuseln auf Eurer Insel allerlei zwielichtige Gestalten, die es ebenfalls auf die kostbaren Schätze des Landes abgesehen haben. Nur wer durch sein Wirtschaften die empfindliche Balance zwischen Umweltschutz und Profit nicht stört, hat langfristig eine Chance im harten Konkurrenzkampf der Systeme zu bestehen. Ein interessantes Thema mit viel strategischem Einschlag.

Legions

Mindscape 4. Quartal 94

Genau das richtige für historisch interessierte Diplomaten ist das neue Strategiespiel **Legions**. Hier gilt es zehn geschichtliche Krisenherde zu meistern und gegen bis zu zwanzig Netzwerk-Spieler die Oberhand zu behalten. Erfolgreiche Herrscher sind nicht nur auf dem Schlachtfeld die Stärkeren, sondern haben auch die Wirtschaft ihrer Länder voll im Griff. Wer die nähere Umgebung bereits unter seine gierigen Klauen gebracht hat, rüstet, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, eine Flotte aus und macht damit das Mittelmeer unsicher. Kämpfe werden dabei auf Kommandeurs-Ebene ausgetragen. Das heißt, wir legen die prinzipiellen Kampfformationen unserer Legionen fest, der Computer erledigt den Rest aufgrund aller statistischen Werte. Die Keilerei wird übrigens unter Windows laufen.

SimRainforest: Unsere Dschungelstadt wächst in den Himmel

Ich wünschte es würde Nacht oder die Preußen kämen! Legions von Mindscape

Retribution

Gremlin, 4. Quartal 1994

Eigentlich verdient Gremlin für Retribution den Preis für das nahrhafteste Action-Adventure. Nachdem die Erde im Jahre 2396 – mal wieder – am Rande der Selbstzerstörung steht, kommen die Krellaner aus den Tiefen des Alls und mit ihnen Frieden und Wohlstand. Der technische Fortschritt wächst, und alsbald kann man sich daran machen, diverse Planeten zu bevölkern. Doch, oh Graus, irgendwann verschwinden der Reihe nach alle Kolonisten und die schreckliche Wahrheit kommt zutage. Für die Krellaner ist die Menschheit nichts anderes als ein Haufen Vieh, das man beliebig verwursten und als Proteinquelle nutzen kann. In elf Campaigns mit jeweils über fünfzig Missionen (die Diskettenversion hat nur sieben Campaigns mit dreißig Missionen) fliegt Ihr à la Comanche über Berg und Tal, zerstört außerirdische Installationen, befreit Wissenschaftler und semmelt dem Feind persönlich eins mit dem Laser über. Und damit es auch so richtig klappt, werdet Ihr in verschiedenen Trainingslevels auf alle verschiedenen Aufgaben vorbereitet.

Retribution: Camping im Weltall

Alone in the Dark 3

Infogrames 4 Quartal 1994

Edward Carnby strikes on CD-ROM. Infogrames bewährter Vektor-Detektiv wandert bereits durch sein drittes Polygon-Abenteuer und ein Ende ist noch immer nicht abzusehen. Das ursprünglich von Delphine entwickelte Spielsystem wird inzwischen von einem Infogrames Hausentwicklerteam weitergeführt, technisch wird sich also kaum etwas ändern. Im neuen Teil, diesmal irgendwo im Wilden Westen angesiedelt, heften wir uns an die vermoderten Fersen eines Grabfrevlers, der einen heiligen Navajo-Friedhof geschändet hat. Insgesamt toben wir durch 270 Kulissen, reichlich Kamerapositionen sorgen dabei für den nötigen Durchblick. Neu ist ein Übersichtsstadtplan auf dem wir jederzeit unsere Position im Spiel überprüfen können.

Alone in the Dark 3: Edward Carnby im wilden Westen

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Battle Bugs
Flotte Käfer auf dem Kriegspfad!
Das etwas andere Strategie-Spiel
PC 3,5" **69,95**

Das Erbe des Titan
Scenery CD zu Battle Isle 2
49,95

Battle Isle 2
CD-ROM
69,95

Unser Tip des Monats

Dream Web *
Die sieben Schläfer sind erwacht!
Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.
Ein Adventure,
für das man sterben könnte!
A500 / A1200 **69,95**
PC 3,5" / CD-ROM **89,95**

Inferno *
Das neue Weltraum-Abenteuer
von Ocean nur auf CD-ROM
89,95

Der Patrizier
Der Standard in historischen Wirtschaftssimulationen
jetzt zum "Ich-schmeiß-mich-weg-Preis"
für AMIGA, PC 3,5" oder CD-ROM
39,95

Pagan Ultima 8
PC 3,5" **49,95**
Speech Pack **19,95**
CD (incl. SAP) **79,95**

FIFA Soccer
Die ultimative Fußball-Simulation
von Electronic Arts
AMIGA * **59,95**
PC 3,5" **79,95**
CD-ROM **69,95**

CD-ROM Spiele

Titel		Preis
11th Hour *		119,95
Aces of the Deep *		89,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)		89,95
Armoured Fist *		**89,95**
Battle Isle 2		69,95
Battle Isle 2 - Scenery CD		49,95
Bioforge *		99,95
Bloodnet *		89,95
Dark Forces *		89,95
Doom Utilities 2 incl. 900 neuer Levels		39,95
Dream Web *		89,95
Falcon Gold		99,95
FIFA Soccer *		**69,95**
Full Throttle *		89,95
Hidden Below		79,95
Höhlenwelt *		89,95
Inferno *		89,95
Kings Quest 1-6 Anthology	komplett	89,95
Larry 1-5 Anthology *	komplett	89,95
Mad Dog 2		99,95
Myst		99,95
NHL Hockey '95 *		**79,95**
Outpost (dt.)		89,95
Phantasmagoria *		89,95
Pinball Dreams Deluxe		79,95
Rebel Assault (e.)	SONDERPOSTEN	69,95
Sam & Max (dt.)		99,95
Simon the Sorcerer (dt.)		99,95
Space Quest 1-5 Anthology	komplett	89,95
SSN-21 Seawolf (dt.)		89,95
Star Trek – Next Generation *		**99,95**
Sternenschweif (DSA 2) *		99,95
Subwar 2050 incl. 7 neuer Missionen		99,95
System Shock Enhanced *		89,95
Tie Fighter *		99,95
Theme Park		89,95
Ultima 8	SONDERPOSTEN	79,95
Under a Killing Moon *		119,95
Wild Blue Yonder *		79,95
Wing Commader Armada		89,95
Wings of Glory *		**89,95**

CD-ROM Preishits

Titel		Preis
7th Guest (Euro-Version)		69,95
Civilization & Railroad Tycoon Del.	komplett	79,95
Critical Path (engl.)	SONDERPOSTEN	49,95
Der Patrizier	**AKTIONSPREIS**	**39,95**
Empire Deluxe (dt.)	AKTIONSPREIS	59,95
Epic Pinball – Shareware Version		9,95
F-14 Fleet Defender incl. Missions		99,95
Harpoon		49,95
High Command		49,95
Indiana Jones 3		39,95
Iron Helix (engl.)	SONDERPOSTEN	49,95
Jutland (engl.)	**SONDERPOSTEN**	**49,95**
M 1 Tank Platoon		29,95
Mad TV (dt.)		39,95
Megarace		**49,95**
Monkey Island 1		39,95
Oldtimer		89,95
Railroad Tycoon		29,95
Silent Service 2		29,95
Shadoworlds		19,95
Strike Commander & Privateer	**komplett**	**99,95**
Summer + Winter Challenge	komplett	39,95

3,5" Spiele

Titel	PC	Amiga
1942 Pacific Air War	**89,95**	
Aces of the Deep	89,95 *	
Across the Rhine	99,95 *	
Anstoss	79,95	69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95
Armored Fist	**89,95 ***	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95 *	
Battle Isle 2	89,95	89,95 *
Bazooka Sue	99,95 *	
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Bloodnet	99,95 *	
Break Thru	59,95 *	
Burning Steel 2	89,95	
Caribean Desaster	89,95 *	79,95 *
Chaos Engine	59,95	39,95
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *
Colonization	**99,95 ***	
Death or Glory	89,95 *	89,95 *
Delta V	79,95 *	
Der Clou	89,95	79,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Die Siedler	89,95	89,95
Doom - Episoden + Data 1+2	je 29,95	
Dream Web	89,95 *	69,95 *
Dune 2	69,95	59,95
Elite 3	79,95 *	69,95 *
F-14 Fleet Defender Mission Disk	49,95 *	
Fields of Glory	**99,95**	**79,95 ***
FIFA Soccer	79,95	59,95 *
Flightsimulator 5	ab 69,95	
Front Page Football Pro	89,95 *	
Grandest Fleet	79,95	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95
Harpoon 2	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *
History Line 1914 - 1918	79,95	79,95
Hurra Deutschland	**79,95**	
Indy Car Racing	59,95	
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95	
Ishar 3	79,95	69,95
Jungle Strike	69,95 *	
KA 50 Werewolf	79,95 *	
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Lands of Lore (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95 *	69,95 *
Mad News	89,95	79,95 *
Master of Magic	**99,95 ***	
Master of Orion	99,95	
Micro Machines	69,95 *	59,95
Nascar Racing	79,95 *	
Outpost	89,95	
Overlord	79,95	69,95 *
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95 *
Robinson's Requiem	69,95	59,95 *
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sam & Max (dt.)	89,95	
Sim City 2000 (dt.)	**89,95**	**79,95 ***
Space Simulator	89,95 *	
Spelunx	79,95 *	
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95	
Star Trek 2 – Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Sternenschweif (DSA 2)	**89,95 ***	**79,95 ***
Strike Commander	89,95	
Strike Comm. Zusatz-Disks	je 39,95	
S.U.B.	79,95	69,95 *
Subwar 2050 Mission Disk	49,95	
Superhero League of Hoboken	89,95	
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
System Shock	79,95 *	
Theme Park	**79,95**	**69,95 ***
Tie Fighter	89,95	
Transport Tycoon	99,95 *	
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95 *
Ultima 8 AKTIONSPREIS	49,95	
Ultima 8 Speech AKTIONSPREIS	19,95	
Victory at Sea	89,95 *	
Wing Commander Armada	**69,95**	
Wings of Glory	**89,95 ***	
X-Wing Mission Disk: B-Wing	49,95	
X-Wing Upgrade Kit	59,95	

3,5" Preishits

Titel	PC	Amiga
A-Train (dt.)	39,95	39,95
Ambush at Sorinor (dt.)	19,95	
B-17 Flying Fortress	39,95	39,95
Buck Rogers 2 (5,25", dt.)	19,95	
Cool World (dt.)	**19,95**	**9,95**
Curse of Enchantia	19,95	
Death Knights of Krynn (5,25", dt.)	19,95	
Der Patrizier	39,95	39,95
Dogfight	39,95	39,95
Dragons Lair 3	19,95	19,95
Eco Quest (dt.)	19,95	
Elite Plus	**19,95**	
Elite 2		**39,95**
Empire Deluxe (dt.)	59,95	
Erben des Throns	29,95	29,95
F 117-A Nighthawk	39,95	39,95
Fairy Tales (dt.)	19,95	
Great Courts 2	29,95	29,95
Incredible Machine	**19,95**	
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	59,95	59,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	59,95	59,95
North & South	29,95	29,95
Railroad Tycoon	39,95	39,95
Shadoworlds	**19,95**	**19,95**
Silent Service 2	39,95	39,95
Sim Ant (dt), Earth (dt), Life (dt)	je 39,95	39,95
Skidmarks		**29,95**
Titus the Fox	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Ween	39,95	19,95
Winter Olympics	**29,95**	**29,95**
Winzer		19,95
Zak McKracken	39,95	39,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Fields of Glory *	79,95
Theme Park *	79,95
U.F.O. – Enemy Unknown *	**79,95**

Apple Macintosh

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Pirates Gold	99,95
Rebel Assault (CD-ROM)	99,95

Atari ST

Alle aktuellen Titel sind ab Lager lieferbar, viele Spiele bereits ab 5,95 – bitte Listen anfordern!

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Titel sowie Hardware für MegaDrive, MegaCD, GameGear, Jaguar, SNES, Gameboy ab Lager lieferbar – bitte Liste anfordern!

Disketten

Artikel	Preis
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2HD	ab 7,50

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB	ab 599,–
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus	89,95
1,8 MB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	199,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks

Artikel		Preis
Wir führen alle Competition Pro´s!		ab 24,95
Gravis Joystick	(PC analog)	ab 69,95
Gravis Phoenix – der ultimative PC-Stick		**259,95**
Gravis Game Pad	(PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I	(Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger	(Amiga & Atari)	19,95

CD-ROM Laufwerke

Artikel	Preis
Panasonic 562 B, Double Speed	349,95

Soundkarten

Artikel	Preis
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	179,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**229,95**
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + Nachnahme-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

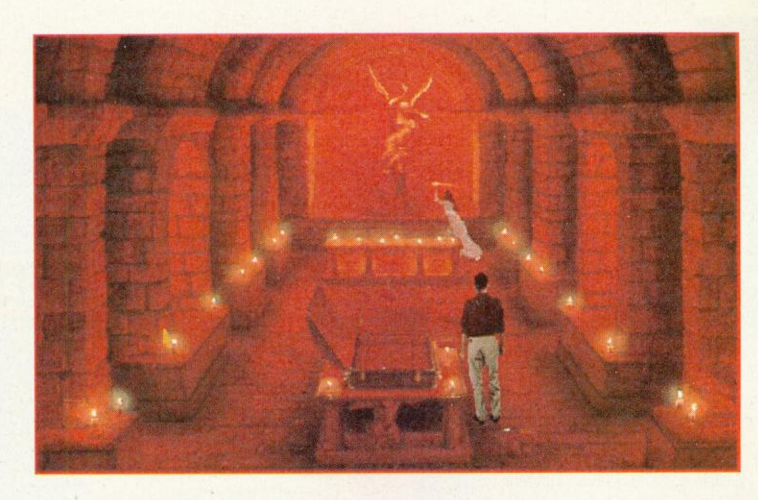
Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28





Noctropolis: Betreten erst ab 18 Jahren erlaubt

Noctropolis

Electronic Arts 4. Quartal 94

Ganz finster geht's zu in EAs Endzeit-Abenteuer **Noctropolis**. Ob des fragwürdigen moralischen Hintergrunds wird das klassische Adventure deshalb erst ab achtzehn Jahren vertrieben. Volljährige Computerspieler oder solche, die sich dafür halten, landen in einer sinistren Comicwelt, die bis zum Rand gefüllt ist, mit abgehalfterten Helden, zynischen Verbrechern und leichtfertigen Mädels. Für die entsprechende Stimmung sorgen jede Menge Videosequenzen und beeindruckende Hintergrundgrafiken. Designer ist übrigens Brent Erickson, der früher bei Access an **Links** und **Martian Memorandum** mitgearbeitet hat.

Slipstream

Gremlin, 4. Quartal 1994

In London war es zu bestaunen: Gremlin macht gerade eine Metamorphose durch. Mit neuem Logo, neuem Anspruch und neuer Produktpalette versucht die Firma aus Sheffield vom Leichtgewicht-Image vergangener Tage wegzukommen. Zu den ersten Neuentwicklungen gehört **Slipstream**, eine futuristische Rennsimulation, wo Ihr entweder gegen den Computer oder via Modem gegen menschliche Mitspieler antreten müßt. Zehn Kurse müssen mit zehn verschiedenen Flugmaschinen bewältigt werden, wobei die gesamte Rennsimulation durchgerendert und mit Texturemapping versehen ist. Und die schönsten Crashs könnt Ihr in Zeitlupe noch einmal genießen. Die Systemanforderungen liegen mit einem 486/33er heutzutage im Mittelfeld, gesteuert wird der fliegende Schumacher mit Maus und Joystick.

Space Academy

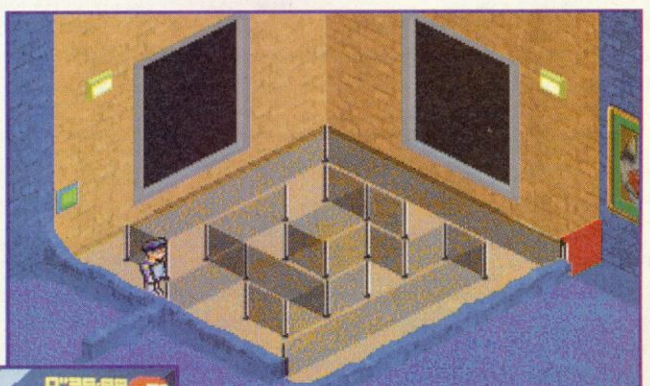
Mindscape 4. Quartal 94

Anders als der Name vermuten läßt, handelt es sich bei **Space Academy** nicht um einen Raumfahrt-Simulator, sondern um ein recht nettes Geschicklichkeitsspiel im Stil von **D/Generation** und **Contraptions**. Diesmal rätseln wir uns mit einem kleinen Raumkadetten durch die labyrinthischen Flure einer Superschule. Natürlich sind in den isometrischen Korridoren wieder allerhand Logikpuzzle, Geschicklichkeitsprüfungen und gemeine Monster versteckt – für Kurzweil ist also gesorgt.

Lords of the Realm

Impressions 4. Quartal 94

Tief ins finsterste Mittelalter entführt uns Impressions Strategie- und Wirtschaftssimulation **Lords of the Realm**. Im Jahre 1268 dürfen Diktator-Naturen die Geschicke einer englischen Provinz übernehmen und den Nachbarn ordentlich eins über den Helm geben. Wie bei Interplays **Castles** bauen wir mit Maus und Editor eigene Schlösser, die wir dann mit unseren Mannen verteidigen müssen. Im Feld werden die Soldaten mit der Maus gesteuert, die wirtschaftliche Komponente des Programms wird mit einfachen Menüs verwaltet. Wer seine Provinzen nicht ordentlich verwaltet, der steht bald mit leerer Kriegskasse da und kann sehn, wo er seine Söldner einkauft.



Space Academy: Es darf geknobelt werden

Lords of the Realm: Morgen besetzen wir Worcestershire



Slipstream: Mit dem Nachbrenner über die Ziellinie

Front Lines

Impressions 4. Quartal 94

Die guten, alten Hexfelder erwarten den Panzerkommandeur in dem futuristischen Strategiespiel **Front Lines**. In der nahen Zukunft befehligen wir bis zu 16 unterschiedliche Einheitstypen komplett in Super VGA. Ein kompfortabler Editor fehlt ebenso wenig, wie reichlich vorgefertige Szenarios und eine Modem-Option. Um möglichst realistisch ans Werk gehen zu können, darf man Luftunterstützung anfordern, die Nachschublinien organisieren und die Moral der Truppe beeinflussen.



Klassisch: Hexfelder und Rundenkampf in Front Lines



Albion: die Heldin und ihr Werkzeug

Albion

Blue Byte, 2. Quartal 1995

Blue Byte pirscht sich langsam in das Königreich des Rollenspiels vor. In *Albion* können Partys aus bis zu sechs Helden gebildet werden, wobei ein flexibles Dialogsystem gemischt aus Schlüsselwörtern und vorgegebenen Sätzen die Kommunikation mit den Bewohnern Albions erleichtern soll. Grundlage des RPGs ist die Idee, die Kultur der Kelten unbeeinflußt auf einem Planeten namens Albion weiterexistieren zu lassen, wobei diese Gesellschaft von der westlichen Zivilisation der Erde bedroht wird. Die Attribute des Helden sollen im Gegensatz zu andern RPG-Vorgängern nicht individuell bestimmt werden, um so weniger Probleme mit der umfassenden Storyline zu bekommen.

CREATURE SHOCK

Der Firmenname Argonaut läßt Spieleveteranen aufhorchen: Die Klassikerschmiede (*Starglider*) und Super Nintendo-Innovatoren (*Starwing*) warten zum Weihnachtsfest mit neuem Meilenstein auf.

Im Jahre 2023 tritt ein, wovor die Umwelt- und Gesellschaftsforscher unserer Tage schon seit geraumer Zeit warnen: Die Bevölkerungsentwicklung der Erde hat mittlerweile einen äußerst ungesunden Zustand erreicht. Hungersnöte, Seuchen und Umweltzerstörung bringen die Menscheit dazu, in ihrem radikalen Streben nach Besitz und Wohlstand einem dritten Weltkrieg Tür und Tor zu öffnen. Die Hoffnungen der durch diese unglückliche Entwicklung Gebeutelten hängen nun am Raumschiff "SS Amazon". Das Überlebens-Shuttle sucht im Solarsystem nach einem Planeten, der von seiner Atmosphäre her dazu geeignet ist, einen Großteil der Erdbevölkerung aufzunehmen. Doch seit die Amazon die hinteren Monde des Saturns hinter sich gelassen hat, fehlt von ihr jegliches Lebenszeichen. Man vermutet, daß das unbekannte Raumschiff, welches zuvor im selben Sektor geortet wurde, mit dem verlorenen Kontakt zur "Amazon" zusammenhängt.

Eine Truppe hart ausgebildeter United-Nations-Soldaten, deren Anführer Ihr seid, wurden vom Rat der Nationen ausgesandt, um Klarheit über das Schicksal des Hoffnungsträgers "Amazon" zu verschaffen. Die krisengeplagte Erde muß um jeden Preis vor einem Angriff der unbekannten Zivilisation bewahrt werden.

Die Lorbeeren für die Super Nintendo-Polygonspektakel *Starwing* und *Stuntrace FX* noch auf dem Kopf, machte sich das kreative Team um Argonaut-Guru Jez San an die Arbeit, um für das zwischenzeitlich beim Verbraucher breit akzeptierte Medium PC-CD-ROM ein Spiel zu schaffen, das mit dem Referenzspiel *Rebel Assault* in einem Atemzug genannt werden sollte. Doch *Creature Shock* hat nicht nur das Streiten um den CD-ROM-Thron mit Lucas Arts' Starwars-Ballerei gemeinsam. Auch hier werdet Ihr zu Luft und zu Fuß den Bösewichten der Zukunft den Garaus machen. Fluglevel, in denen Ihr von hinten auf Euren Jäger schaut, wurden mit vorgerenderten Sprites gestaltet, um die gegnerischen Raumschiffe aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen zu können. Den Steuerknüppel Eures Abfangjägers fest umklammert, müßt Ihr dem Beschuß der Manta Ray Fighters und der Starfish Mine Launchers standhalten, Asteroiden und Trümmern des Alien-Geschwaders ausweichen und das Abwehrschild Eures Raumschiffes mit dem Einsammeln von Power-Ups aufrechterhalten.

Zu Fuß bewegt Ihr Euch aus der Sicht des Stoßtruppführers der UN-Space-Marines. Die in Fullscreen gerenderten Videosequenzen führen Euch durch die labyrinth-ähnlichen, fast organisch anmutenden Strukturen des Alien-Probe-Ships.



Name:	Creature Shock
Hersteller:	Virgin
Geplant für:	PC-CD ROM, 3DO, Jaguar, CDi
Wahrscheinlicher Erscheinungstermin:	November 1994







Zeig' Brust: Die Mutantenspinne (links) muß an dem empfindlichen grünen Punkt getroffen werden



Jetzt gibt´s was auf die Augen: die Achillesferse der Gottesanbeterin aus dem Sumpf

Auf vorberechneten Bahnen führt Euer Weg durch klaustrophobische Gänge und hallenartige Räume mit unheimlicher Alien-Technologie. Schafft Ihr es, an den teils riesenhaften Mutanten vorbeizukommen, so lautet Euer erster Auftrag, ein Exemplar der außerirdischen Lebensform zu Forschungszwecken zu besorgen. Später sabotiert Ihr einen Sender der Außerirdischen auf einem Mond des Saturns, um schließlich zum Showdown auf dem Sternenschiff der gewalttätigen Rasse zu landen. Alles, was sich Euch in den Weg stellt, wird mit Eurer Laserknarre, deren Fadenkreuz Ihr mit Maus oder Joystick über den Bildschirm lenkt, "egalisiert".

Die mit 600 MegaByte vollgepfropfte CD beeindruckt mit einer komplett gerenderten 3D-Szenerie. Mit Highspeed-Videokompression und echter 3D-Animation erreichen Argonaut sehr flüssige und realistisch erscheinende Animationen mit 15 Frames pro Sekunde. Trotz der enormen Grafikfülle versprechen die zuversichtlichen Entwickler eine annehmbare Lauffähigkeit schon ab einem 386SX mit Singlespeed CD-Laufwerk und 2 MegaByte RAM. *fh*





Day Of The Tentacle: Freund Saugnapf (links) hat uns in seine schleimigen Fänge bekommen

NORTHSTAR STUDIOS®, INC

Ein neuer Stern leuchtet am Spielehimmel. Unter dem Namen *Northstar Studios* gründeten ein paar alte Bekannte aus der Spieleszene eine brandneue Entwicklungsfirma. Unter dem Motto "Nur 32 Bit!" arbeiten die Nordstern-Leute an der Unterhaltungssoftware von Morgen.

Im letzten Jahr sah es für die Spielebranche noch ein wenig düster aus: Kleinere Entwicklungsteams schlossen mangels Kapital kurzerhand die Tore oder wurden von Unterhaltungsgiganten einfach geschluckt. Dies und die langen Entwicklungszeiten für heutige Software sorgten für ein wahres Spieletief. Auf der Sommer-CES war endlich eine Trendwende zu spüren: Es gibt wieder mehr Spiele und neue, innovative, unabhängige und vielversprechende Entwicklungsteams schießen wie Pilze aus dem Boden. Wir von der *POWER PLAY* besuchten eine dieser neuen Softwarefirmen und trafen auf eine Menge alter Bekannter. Ca. 20 Autominuten von San Franzisko entfernt haben die *Northstar Studios* ihre Zelte in einem ultramodernen Bürokomplex aufgeschlagen. Die Adresse Hillsdayle Boulevard ist gut gewählt. In direkter Nachbarschaft – nur zwei Straßen weiter – ragen die Zwillingstürme in die Lüfte, die den Softwareriesen Electronic Arts beherbergen. Die Nähe zu den Kollegen bleibt nicht ohne Folgen: Gleich drei ehemalige Electronic Arts-Mitarbeiter werkeln mittlerweile in den Northstar-Büros – was für interne Erheiterung sorgt. So grassiert bei Northstar der Insiderwitz, daß man extra die eigenen Büros in der Nähe von Electronic Arts angemietet habe, damit die neuen Mitarbeiter sich nicht verlaufen …

Aber auch sonst trafen wir bei Northstar auf eine Menge bekannter Gesichter: Z.B. Chef und Mitbegründer Ronald Spitzer, der schon New World Computing mit ins Leben gerufen hatte. Der Zweite Mann an Bord ist

Ein feindliches Schiff ist getroffen und verglüht im Weltall

Render frei: Des Weltalls unendliche Weiten entstehen bei den Northstar Studios im Computer

3D-Studio läßt grüßen: Ein Raumschiff knattert durchs gerenderte Asteroidenfeld

▼ Neu: Mit dem Phaser in der Hand stapft Ihr durch die Gänge



Hier zischt ein Gleiter (siehe Modell) aus dem Hangar des Schlachtschiffes

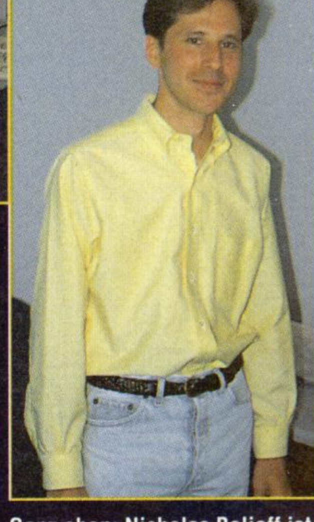
Nicholas "Nick" Beliaff, der zuvor bei SSI für stattliche Produkte sorgte. Seit der Gründung Anfang des Jahres, ist die Mannschaft ordentlich gewachsen. Derzeit arbeiten rund 15 Programmierer, Grafiker und Musiker für und bei Northstar. Die Betonung liegt hierbei auf kreative Köpfe, die an verschiedenen Programmen arbeiten – da Northstar Studios ihre Produkte nicht selber vertreibt, fehlen die entsprechenden Marketing-Angestellten und ein immenser Verwaltungsapparat. Darauf wird am Hillsdayle Boulevard großen Wert gelegt, "Wir wollen nur super Spiele entwickeln – dazu benötigen wir diesen ganzen bürokratischen Wasserkopf nicht!", kommentiert Nicolas Beliaf die Firmenphilosophie. Eine weitere Northstar-Säule ist die Verwendung und Unterstützung neuster Technologie. Spiele werden nur und ausschließlich für 32-Bit-Systeme (darunter PCs und Konsolen der nächsten Generation) entwickelt, Programme für Geräte wie Mega Drive oder Super NES wird es von Northstar erst gar nicht geben. Bis auf wenige Ausnahmen sollen alle Spiele auf CD erscheinen – Disketten sind ebenso verpönt wie teure und unrentable Module. Entsprechend hochwertig ist auch die Ausrüstung der Northstar-Mitarbeiter. Nick klagt, daß er den langsamsten PC in der ganzen Firma habe: einen Pentium mit 60 MHz! Fast alle anderen arbeiten mit 90-MHz-Computern oder an einer SGI-Maschine. Letztere wird übrigens – im Gegensatz zu vielen anderen Companys

In kleinen Designteams werden künftige Projekte durchdiskutiert



Ron Collins der *Lightspeed*-Schöpfer mit einem seiner selbstgebauten Modell

Künstler Tin Truong arbeitet derzeit an einem Geheimprojekt



Ganz oben: Nicholas Beliaff ist der Mitbegründer der Northstar Studios. Unten: Ronald Spitzer, Northstar-Chef.

– nur ungern und nur aus einem Grund verwendet, wegen der Rechenzeit beim Erstellen komplexer 3D-Grafiken. Ansonsten werden die SGI-Rechner nur skeptisch betrachtet. Kritikpunkt eins, ist die benutzerunfreundliche Software, Punkt zwei ist die Umsetzung der noblen Hi-Res-Edelbilder auf die normale Spieleauflösung eines PCs oder einer Konsole. Nick: "Wenn Du 3D-Grafiken auf einer SGI-Kiste zeigst, sind immer alle Leute beindruckt. Aber die meisten vergessen dabei, daß bei der Umrechnung auf beispielsweise VGA (320 mal 200 Punkte) nicht mehr viel von dem Bild übrig bleibt". Deshalb setzen vor allem die Northstar-Grafiker auf Altbewährtes: Das 3D-Studio von Autodesk, dessen Fähigkeiten nach Meinung der Experten noch lange nicht ausgenutzt worden sind. Als wir zu Besuch waren, kamen die Pixelkünstler gerade höchst beindruckt von Autodesk (liegt nur rund zwei Autostunden von den Nortstar-Büros entfernt) zurück – Anlaß war eine erste Vorführung von der neusten 3D-Studio-Version mit der Nummer 4.0. Einhellige Meinung: "Super!". Das 3D-Studio von Autodesk findet auch bei einem der ersten Northstar-Spiele exzessiv Verwendung in der Grafik-Generierung.

Lightspeed

Der Titel *Lightspeed* ist derzeit noch ein interner Arbeitstitel, die finale Version, die wahrscheinlich erst Mitte nächsten Jahres erhältlich sein wird, heißt dann anders. Zur Hintergrundstory: *Lightspeed* wird in naher Zukunft spielen. Die Erde hat das bekannte Sonnensystem erforscht und auf zahlreichen Planeten Minen-Kolonien und Rohstoffanlagen gebaut. Wie es sich für zünftige Kolonien gehört, proklamieren diese nach ein paar Jährchen ihre Unabhängigkeit. Von entscheidenden Rohstoffquellen abgeschnitten, reagieren die Erdbewohner entsprechend sauer und schicken eine Flotte in Richtung Rebellenstützpunkt. Der Haken dabei: Da es keine Überlichtantriebe gibt, dauert die Reise zur Kolonie rund acht Monate. In dieser Zeit haben die Kolonisten ordentlich aufgerüstet und pusten die Erdflottille aus dem All. Nun rüsten beide Seiten zum letzten



Gigantisch: ein Erzfrachter auf dem Weg zur Erde (im Vordergrund unser Schlachtschiff!)

▲ Kleiner Gag am Rande: Die technischen Daten, die links auf dem Infoschirm zu sehen sind, entstanden aus dem Code für das Northstar-Logo

Gefecht, bei der die Kolonisten einen wichtigen Vorteil haben – mittlerweile wurde auf den Rebellenwerften ein Kreuzer mit einem neuen Antrieb entwickelt. Hier kommt Ihr ins Spiel: Als Kommandant eines Schlachtschiffes der Erdflotte müßt Ihr dieses Superschiff aufspüren und erobern. Damit sich *Lightspeed* von anderen 3D-Weltraum-Spielen gehörig unterscheidet, haben sich die Macher ein paar Besonderheiten einfallen lassen: So könnt Ihr nicht nur mit kleinen Jagdraumschiffen durchs All flitzen und Euch mit feindlichen Raumern Gefechte liefern, sondern auch mit dem eigenen Schlachtschiff in den Kampf eingreifen. Ebenfalls mit dabei: Szenen, in denen Ihr durch die Gänge eines Raumschiffes geht und Euch mit Handfeuerwaffen verteidigt. Bei den 3D-Objekten kommt vor allem das Autodesk 3D-Studio zum Zuge. Bevor die einzelnen Objekte am Bildschirm kreiert werden, basteln die Designer im Vorfeld Modelle und fertigen Zeichnungen auf Papier an. Vom kleinen Gleiter über Schlachtschiffe bis zu gigantischen Erzfrachtern werden die Objekte dann als Drahtmodell in den Rechner eingegeben. *mh*

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Puppenspiele

Lollypop

Schlaf jetzt bloß nicht ein Lolly: Das "Dreamland" ist ein gefährlicher Tummelplatz

Actionspiele für den PC sind stark im Kommen: Mittlerweile haben einige findige Programmierteams die technischen Widrigkeiten, die so ein PC naturgemäß mit sich bringt, umschifft und versorgen den Rollenspiel-, oder Simulationskost gewöhnten MS-DOS-Virtuosen mit rasanterer Software. Rainbow Arts *Lollypop* kündet von diesem Aufbruch zu neuen PC-Spiele-Ufern. Heldin des Spiels ist die Aufziehpuppe Lolly, die durch ein Gewitter unbeabsichtigt zum Leben erweckt wurde. Seitdem träumt Lolly jede Nacht von einem riesigen Berg Süßigkeiten. Damit sich Lollys Traum erfüllt, müßt Ihr unsere Heldin durch acht Spielstufen führen. Jeder Abschnitt ist außerdem in mehrere Sub-Levels unterteilt, so daß Lolly insgesamt 28 Levels zu absolvieren hat, bevor das Ziel ihrer Träume erreicht ist: Candy Hill, das wunderbare Schlaraffenland, in dem Zuckerwatte auf Bäumen wächst und der Kakao in Strömen fließt. So verständlich der Wunsch auch ist, der Chef von Candy Hill mit dem bezeichnenden Namen Sugar Baby will partout die Kalorienpracht nicht mit Lolly teilen und schickt eine Armada von Feinden los, die unsere Heldin stoppen soll. Je nach Spielstufe begegnen wir anderen Gegnern: Im Startlevel, der Spielzeugfabrik, attackieren wildgewordene Stofftiere und Mini-Panzer die kleine Lolly. Im Regenwald erklärt die Flora und Fauna Lolly den Krieg, in Spookville machen uns Geister und Zombies das Leben schwer. Zusätzlich behindern Hindernisse Lollys Marsch: Löcher im Boden, Riesengewichte, die von oben herabfallen, Speere, Säuretropfen und Eiszapfen zehren an unserer Lebensenergie. Als Höhepunkt des Bonbon-Parcours warten am Ende eines jeden Hauptlevels dicke Obergegner — die wiederum dem Design der Spielstufe angepaßt sind. In der Fabrik ist dies z.B. ein supergroßer Plüschaffe, im Traumland ein lebender Kleiderschrank. Um all diese Widrigkeiten zu bestehen, ist Lolly mit einigen besonderen Eigenschaften ausgestattet. Sie kann nicht nur hüpfen, sondern Feinde mit gezieltem Beschuß verpuffen lassen. Als Waffe dient ein unerschöpfliches Lutscherreservoir. Am Anfang wirft Lolly immer nur einen Lutscher, durch das Aufsammeln von besonderen Extras wird aus dem Einzelgeschoß ein Mehrfachlutscher, der in der vollen Ausbaustufe nach vorne, oben und hinten feuert. Eine weitere Waffe Lollys ist eine Kamera. Am unteren Bildrand ist eine Filmrolle nebst übriggebliebenen Fotos zu sehen. Löst Lolly die Kamera aus, wird vom aktuellen Levelabschnitt ein Bild gemacht, alle Monster, die in dem Augenblick zu sehen sind, verpuffen. Am Ende der Spielstufe werden die gemachten "Fotos" noch mal gezeigt und für jeden Gegner, den Ihr



Unser persönlicher Levelliebling ist "Frosty Land" (rechts)





Kleiner Gag: Lest mal die Grabsteininschrift!

Der Schrank des Todes: ein Obermotz (links)

Super

Tritt zur Seite Barbie: Die Puppe der Zukunft heißt "Lolly". Die US-Dame kriegt wahrscheinlich beim Anblick einer Tafel Schokolade die Kalorienkrise, für Lolly ist der Gedanke an ein paar Tonnen Süßigkeiten Motivation genug. Lollypop hat das Zeug dazu, Geschicklichkeitsspiele auf dem PC salonfähig zu machen. Die Levels sind vertrackt, die Gegner gewieft, die Extras sinnvoll verteilt. Unfaire Stellen sucht der Puppenspieler vergebens: Immer lassen sich Hindernisse mittels beherztem Sprung umgehen, jeder Gegner beugt sich einer Lutschertaktik. An Ideen und Abwechslung mangelt es nicht: Alleine dem Gag mit der Foto-Smartbomb gebührt ein Eintrag in die Softwaregeschichte. Technisch präsentiert sich der zuckersüße Reigen auf der Höhe der Zeit: Butterweiches Parallaxscrolling so weit das Auge reicht. Selbst bei vielen Objekten auf dem Bildschirm kommt das Scrolling nicht ins Stocken. Die große Frage zum Schluß: Wer braucht da eigentlich noch eine Konsole?



Lolly im Glück: Sie hat eine Extrakiste entdeckt, die voller feiner Überraschungen (aber auch Gemeinheiten) steckt

KEEP THE SECRET



GET THE TASTE

SOFTSALE

SHOPS

Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Tel.: (05021) 910416 Sammelnummer
Fax: (05021) 910403-04

DV= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt* ***Preis****= *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.* **Versandkosten:** *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

IBM-PC

Titel		Preis
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
1990-Die '94er Edit.	DV	49,90DM
7 th Sword of Mendor	??	in Vorb.
Aces of the Deep	DV	79,90DM*
Aces over Europe	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Air Combat Classics	EA	79,90DM
Alienbreed	DA	59,90DM
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Qadim	EA	69,90DM
Al-Qadim	DV	79,90DM*
Ambush at Sorinor	DA	84,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Archon Ultra	DV	79,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Armoured Fist	DA	84,90DM
A-Train	DV	39,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Bioforge	DA	in Vorb.
Bloodnet	DA	84,90DM*
Body Blows	DA	59,90DM
Break Thru	DA	49,90DM*
Bundesliga M. Prof.	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM*
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1	DV	39,90DM
-Data 2	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	EA	69,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM*
Burntime	DV	79,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Carriers at War II	EA	79,90DM
Central Intelligence	??	in Vorb.
Chaos Engine	DA	54,90DM*
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	79,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM*
Comanche	DV	84,90DM
-Data 1	DV	49,90DM
-Data 2 Over the Edge	DV	59,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Corridor 7	DA	39,90DM
Creative Writer	DV	129,90DM
Cyber Race	DV	79,90DM
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Dark Legion	??	in Vorb.

IBM-PC
Pacific Strike
44,90DM !!!

Titel		Preis
Dark Sun	DV	79,90DM
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM*
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM*
Delta 5	EA	69,90DM*
Delta 5	DV	79,90DM*
Der Clou	DV	79,90DM
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Desert Strike	EA	69,90DM*
Die Siedler	DV	79,90DM
Dune 2	DV	64,90DM
Dungeon Hack	DV	79,90DM
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Dynablaster	DA	69,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elder Scrolls	EA	69,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Evasive Action	DA	64,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-1	DA	69,90DM
F-14 Fleet Defender	DA	89,90DM
Fields of Glory	DA	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fine Artist	DV	129,90DM
Fire & Ice	DA	59,90DM
Flashback	DV	69,90DM
Fleet Defender	DA	89,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	DA	69,90DM
-Washington	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM*
Hand of Fate	DV	74,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2	EA	79,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Hexx, Heresy of W.	DA	69,90DM
Hired Guns	DA	84,90DM
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Höhlenwelt	DV	in Vorb.
Hot Numb. Penthouse	DA	39,90DM
Hot Numb. Deluxe	DV	59,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM*
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Indy Car Racing	DA	59,90DM
-Racing Tracks	DA	34,90DM
-Paint Kit	DA	in Vorb.
In Extremis	DV	69,90DM
Inferno	??	in Vorb.
Int. Sens. Soccer	DV	39,90DM
Ishar 3	DV	69,90DM
Jordan in Flight	DA	74,90DM
Jurassic Park	DA	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Lands of Lore	DV	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	74,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	49,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbrook SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Power	DA	79,90DM
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lotus 3	DA	64,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	79,90DM
Maniac Mansion	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	64,90DM*
Might & Magic 5	DV	84,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Mortal Kombat	DA	64,90DM
NFL Coaches	DA	79,90DM
NHL Hockey	DA	79,90DM
Nomad	DA	59,90DM
Outpost	DA	69,90DM
Outpost	DV	79,90DM*
Overdrive	DA	59,90DM
Overlord	EA	79,90DM
Pacific Strike	DA	44,90DM
-Speech	DA	44,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	89,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Privateer	DA	84,90DM
-Speech	DA	44,90DM
-Special Op. 1	DA	44,90DM
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	74,90DM*
Quest for Knowledge	DV	74,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Righteous Fire	DA	44,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	??	in Vorb.
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sabre Team	DV	79,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sensible Soccer Int.	DV	39,90DM
Serpent Isle (Ult. 7 II)	DA	79,90DM
Seventh Sword of M.	??	in Vorb.
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Sim City Deluxe	DA	79,90DM
Sim City/Popolus	DA	79,90DM
Sim City 2000	EA	79,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Scen.	DV	39,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Life	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Space Hulk	DA	79,90DM
Spaceward Ho !	DV	79,90DM
Spelunx	EA	69,90DM
SSN 21 Seawolf	EA	79,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Starlord	DA	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Trek Next Gen.	??	in Vorb.
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Strike Commander	DA	84,90DM
-Speech	DA	39,90DM
-Tactical Operations 1	DA	44,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	54,90DM
Super H. L. Hoboken	EA	in Vorb.
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM*
Task Force 1942	DA	89,90DM
Terminator Ramp.	EA	69,90DM
The Chaos Engine	DA	54,90DM*
The Elder scrolls	EA	69,90DM
The Grandest Fleet	DA	69,90DM*
The Lost Vikings	DV	79,90DM
The perfect General 2	??	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DA	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM*
Tubular Worlds	DA	69,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	79,90DM
Ultima 7 II	DA	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
-Lost Vale	DV	in Vorb.
Ultima Underworld	DA	74,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
War in the Gulf	DV	74,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	69,90DM
Werewolf KA 50	DA	69,90DM*
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM*
Wing C. Academy	DA	64,90DM
Wings of Glory	DV	in Vorb.
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
Xenobots	DA	74,90DM
X-Wing	DA	84,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	79,90DM
Zool	DA	59,90DM

CD-ROM

Titel		Preis
7 th Guest	DA	89,90DM
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	129,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	in Vorb.
Aces of the Deep	DV	79,90DM*
Aegis-Guardian of F.	EA	79,90DM
A hard day's Night	EA	69,90DM
Al-Quadim	EA	69,90DM
Al-Quadim	DV	69,90DM*
Alone in the Dark	DV	89,90DM
Anstoss World Cup E.	DV	84,90DM
Archon Ultra	DV	69,90DM
Battlechess 1 SVGA	DA	89,90DM
Bat 2	DV	79,90DM*
Battle Isle 2	DV	64,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Black Line 1	DV	59,90DM
Black Line 2	DV	49,90DM
Bioforge	DV	in Vorb.
Bloodnet	DA	84,90DM*
Blue Force	DA	69,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	EA	69,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Buzz Aldrin	DA	89,90DM
Cannon Fodder	??	in Vorb.
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Central Intelligence	??	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM*
Civilization/RR. T. Del.	DV	64,90DM
Classic Flight Sim.	DA	64,90DM
Comanche Compil.	DV	89,90DM
Creature Shock	??	in Vorb.
Critical Path	DV	99,90DM
Dark Forces	??	in Vorb.
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Sun	DV	79,90DM
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	in Vorb.
David L. Golf/F. 1 GP	DA	64,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	84,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Dragon Lore	DV	69,90DM*
Dreamweb	??	in Vorb.
Eleventh Hour	DA	129,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder T.	DV	84,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM*
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Grandest Fleet	??	in Vorb.
Guardians of the Fleet	EA	79,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hand of Fate	DV	104,90DM
Hannibal+Shareware	DV	64,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Hidden Below	DA	69,90DM
History Line	DV	64,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM*
Inca	DV	109,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Indiana Jones 4	DV	69,90DM
Inferno	DA	89,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	EA	79,90DM*
Journeyman Project	DA	69,90DM
Jurassic Park	DA	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM*
Kind of Magic	DV	69,90DM*
Koshan Conspiracy	DV	79,90DM*
Labyrinth of Time	EA	74,90DM
Lands of Lore	DV	89,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	104,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit L. Coll.	DV	84,90DM
Lemmings DP	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM

CD-ROM
Battle Isle 2
64,90DM !!!

Titel		Preis
Lollypop	DA	69,90DM*
Lost in Time	DV	84,90DM
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79,90DM
Mad Dog Mc Cree 2	EA	84,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mega Race	DV	69,90DM
Might & Magic Triol.	DV	84,90DM
Myst	DA	84,90DM
NHL Hockey '95	DA	in Vorb.
No. 2 Collection	DV	64,90DM
Noctropolis	DA	in Vorb.
Outpost	DA	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM*
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM*
Privateer	DA	99,90DM
Privateer/Strike C.	DA	in Vorb.
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Quik	DA	64,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Ravenloft	EA	79,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM*
Rebel Assault	DV	79,90DM
Return to Zork	DA	84,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Ringworld	EA	69,90DM
Rise of the Robots	??	in Vorb.
Sabre Team	??	in Vorb.
Sam & Max	DV	89,90DM
Shadowcaster	DA	89,90DM
Sherlock Holmes	DA	89,90DM
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Space Hulk	DV	89,90DM
Space Quest Collect.	DV	84,90DM*
Space Shuttle	??	in Vorb.
Spaceward Hoe !	??	in Vorb.
Spellcasting Party P.	EA	69,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Star Control 1&2	DA	44,90DM
Star Crusader	??	in Vorb.
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	EA	84,90DM
Star Trek Next Gen.	DV	in Vorb.
Strike Commander	DA	84,90DM
Strike C./Privateer	DA	in Vorb.
Stronghold	DV	79,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	79,90DM*
Terminator Rampage	EA	69,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Grandest Fleet	DA	in Vorb.
The Greatest	DA	79,90DM
The Hidden Below	DA	69,90DM
The Horde	EA	79,90DM
The Journeyman Proj.	DA	69,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DA	79,90DM
Top Shots	??	in Vorb.
Tornado	DA	89,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	DA	84,90DM
Ultimate Football	EA	89,90DM*
Under a killing Moon	DV	104,90DM*
Whales Voyage	DV	74,90DM
Who shot Johnny R.	EA	89,90DM
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM*
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM*
Winter Olympics	DA	74,90DM
Wing Commander Del.	EA	in Vorb.
Wing Commander III	??	in Vorb.
Wings of Glory	DV	89,90DM*
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodstock	??	in Vorb.
World Cup USA '94	DV	64,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
Wrath of Gods	EA	109,90DM
Zeppelin	DV	84,90DM*

CD-ROM-Laufwerk

Titel	Preis
Mitsumi FX 001	259,90DM

JOYSTICKS QJ PC

Titel	Preis
SV 201 M5	34,90DM
SV 202 M6	19,90DM
SV 203 M6/Gamecard	44,90DM
SV 205 Optical	79,90DM
SV 206 Raider	34,90DM
SV 207 Speed R. Plus	49,90DM
SV 209 Gamecard o. G.	24,90DM
SV 210 Gamecard	29,90DM
SV 227 Top Star	39,90DM

GRAVIS PC

Titel	Preis
Analog	69,90DM
Analog Pro	79,90DM
Gamepad	44,90DM
Eliminator Gamecard	49,90DM

JOYSTICKS CH

Titel	Preis
Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach II	64,90DM
Mach III	74,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM

SOUNDBLASTER

Titel	Preis
2.0 Deluxe	119,90DM
Pro DE Panasonic	219,90DM
Pro DE Mitsumi	219,90DM
Pro Value	179,90DM
16 Value Edition	229,90DM
16 Multi CD	299,90DM
16 Multi CD ASP	379,90DM
16 SCSI-2	379,90DM
16 SCSI-2 ASP	449,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel		Preis
1869	DV	69,90DM
Alien 3	DA	49,90DM
Alienbreed Sp. Ed	EA	29,90DM
Alienbreed 2	DA	49,90DM
Ambermoon	DV	79,90DM
Ancient Art of War	DA	69,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Apocalypse	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Assassin Spec. Ed.	DA	34,90DM
A-Train	DV	39,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM*
Battle Isle Data 2	DA	49,90DM
Battle Team	DA	74,90DM
Battletoads	DA	39,90DM
Bazooka Sue	DV	79,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	64,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Body Blows Galactic	DA	49,90DN
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Burntime	DV	69,90DM
Campaign 2	DA	74,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Darkmere	DV	64,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Deluxe Paint 5	DV	in Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Siedler	DV	79,90DM
Dogfight	DA	69,90DM
Dune 2	DV	59,90DM
Eishockey Manager	DV	74,90DM
Elfmania	DA	49,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	34,90DM
Elysium	DV	69,90DM
Excellent Games	DA	64,90DM
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
Eye of the Storm	DV	69,90DM
F-117 Nighthawk	DA	69,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM*
FIFA Int. Soccer	DV	54,90DM*
Final Conflict	??	in Vorb.
Flashback	DV	64,90DM
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90DM
Gobliins 2	DV	74,90DM
Gobliins 3	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DA	64,90DM
Hired Guns	DA	64,90DM
History Line 14/18	DV	69,90DM
Hyperion	??	in Vorb.
Hot Numb. Pent. Del.	DA	59,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Innocent until caught	DA	69,90DM
Ishar 2	DV	59,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
Jack the Ripper	??	in Vorb.
Jurassic Park	DA	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3	DV	49,90DM
Kingpin	DA	in Vorb.
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kult of Speed	DA	In Vorb.
Last Action Hero	DA	39,90DM
Legacy of Sorasil	??	in Vorb.
Lemmings 2	DA	39,90DM
Liberation-Captive 2	DA	54,90DM
Lionheart	DA	59,90DM
Lollypop	DA	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matthäus	DV	64,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Maelstrom	DV	in Vorb.
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Manch. Un. Prem. L.	DV	69,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Missiles over Xerion	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Naughty Ones	DA	49,90DM
No.2 Collection	DV	69,90DM
Overlord	DA	64,90DM*
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM

AMIGA
ELITE 2
34,90DM !!!

Titel		Preis
Perihelion	DA	49,90DM
PGA Tour Golf Plus	DA	59,90DM
Pinball Dreams	DA	49,90DM
Pinball Fantasies	DA	59,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Populous 2 Plus	DA	69,90DM
Prime Mover	DA	59,90DM
Project Terra	DA	64,90DM*
Puggsy	DA	64,90DM
Quarter Pole	DV	64,90DM
Quik	DA	54,90DM*
Reunion	DV	in Vorb.
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM*
Rorkes Drift	??	in Vorb.
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM*
Second Samurai	DA	64,90DM
Seek & Destroy	DA	39,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim City Deluxe	DA	79,90DM
Sim City/Populous	DA	69,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Skidmarks	DA	49,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Space Hulk	DA	64,90DM
Spaceward Ho !	DV	69,90DM
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Starlord	DV	69,90DM
SUB	DV	59,90DM*
Super Sports Chall.	DA	69,90DM
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	Da	59,90DM
Theatre of Death	DA	64,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
The Executioner	??	in Vorb.
The final Conflict	??	in Vorb.
The Lost Vikings	DV	64,90DM
Theme Park	DV	64,90DM*
Tornado	DA	69,90DM
Traps'n'Treasures	DV	64,90DM
Turrican 3	EA	49,90DM
Twilight 2000	DA	in Vorb.
UFO	DA	69,90DM*
Universe	DV	64,90DM*
Uridium 2	DA	49,90DM
Walker	DA	64,90DM
War in the Gulf	DV	69,90DM
Whales Voyage	DV	69,90DM
Wing Commander 1	DV	49,90DM
Winter Olympics	DA	64,90DM
Wiz'n'Liz	DA	64,90DM
Wiz Kid	DA	49,90DM
World Cup USA '94	DV	54,90DM
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Yo ! Joe !	DA	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zero	DA	64,90DM*
Zool	DA	19,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA

Titel	Preis
SV 119 Junior	9,90DM
SV 121 I Turbo	14,90DM
SV 122 II	14,90DM
SV 123 III Supercharger	19,90DM
SV 124 II Turbo	19,90DM
SV 125 V Superboard	34,90DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90DM
SV 127 VII Topstar	39,90DM
SV 128 Megaboard	34,90DM
SV 129 IX Footpedal	49,90DM
SV 131 Superstar	24,90DM
SV 132 Hyperstar	29,90DM
SV 133 Megastar	39,90DM
SV 134 Jun. Megastar	29,90DM

JOYSTICKS GRAVIS AM

Titel	Preis
Switch	59,90DM
Gamepad	39,90DM

HARDWARE AMIGA

Titel	Preis
SV 702 Laufwerk	149,90DM
Speich. A500 auf 1MB	69,90DM

AMIGA 1200/4000

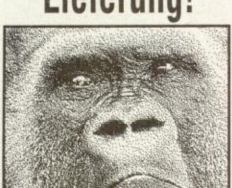
Titel		Preis
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	in Vorb.
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Banshee	DA	49,90DM
Body Blows	DA	29,90DM
Body Blows Galactic	DA	59,90DM
Brian the Lion	DA	49,90DM
Bump'n'Burn	DA	54,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Burning Rubber	DA	64,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
D/Generation	DA	39,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Dynatech	DV	59,90DM
Elfmania	DA	49,90DM*
Elysium	DV	69,90DM*
Fatman	DA	49,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM*
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DV	64,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM*
Ishar	DA	64,90DM
Ishar 2	DV	59,90DM
Ishar 3	??	in Vorb.
Jurassic Park	DA	64,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Morph	DA	64,90DM*
Naughty Ones	DA	49,90DM
Oscar	DA	49,90DM
Out to Lunch	DA	49,90DM
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Reunion	DA	in Vorb.
Robocod	DA	49,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM*
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Sabre Team	??	in Vorb.
Second Samurai	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM*
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Stardust	DA	in Vorb.
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	59,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM*
Tornado	DA	in Vorb.
Total Carnage	DA	59,90DM
Transarctica	DV	59,90DM
Tubular Worlds	??	in Vorb.
UFO	DV	69,90DM*
Whales Voyage	DV	64,90DM
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Banshee	DA	54,90DM

Einfach per Postkarte bestellen!

- **Faire Preise**
- **Superservice**
- **Blitzschnelle Lieferung!**



Titel		Preis
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Brian the Lion	??	in Vorb.
Brutal Football	??	in Vorb.
Bubba'n'Stix	DA	59,90DM
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Cannon Fodder	DA	59,90DM*
Chaos Engine	DA	59,90DM
Chuck Rock	DA	34,90DM
Deep Core	DA	49,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Donk	DA	59,90DM
Elite 2	DV	59,90DM
Emerald Mines	DA	34,90DM
Fields of Glory	DV	64,90DM*
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Impossible Mission	DA	64,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	49,90DM*
James Pond 3	DA	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM*
Kick off 3	DV	in Vorb.
Kingpin	DA	in Vorb.
Labyrinth of Time	EA	59,90DM
Lemmings	DA	49,90DM
Liberation	EA	64,90DM
Liverpool	DA	in Vorb.
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Mean Arenas	DA	49,90DM
Mega Race	DA	in Vorb.
Morph	DA	49,90DM
Naughty Ones	DA	49,90DM
Nigell Mansell	DA	in Vorb.
Out to Lunch	DA	49,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Project X+F 17	DA	49,90DM
Quik	DA	in Vorb.
Second Samurai	DA	54,90DM*
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Sensible Soccer	DA	49,90DM
-International	DV	49,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Sleepwalker	DA	59,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM*
Speedball 2	??	in Vorb.
Striker	DA	59,90DM
Superfrog	DA	34,90DM*
TFX	DA	69,90DM*
The Chaos Engine	DA	59,90DM
The Lost Vikings	EA	59,90DM
Theme Park	DV	in Vorb.
Total Carnage	DA	64,90DM
Ufo	DV	64,90DM*
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Universe	??	in Vorb.
Trolls	DA	59,90DM
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Ja, ich will bestellen...(siehe Vorderseite)

POSTKARTE

ABSENDER:

Name, Vorname: ....

Straße, Nr.: ....

Postleitzahl, Ort: ....

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG

Ja, senden Sie mir kostenlos die Neuheiten-Liste

POSTKARTE

ABSENDER:

Name, Vorname: ....

Straße, Nr.: ....

Postleitzahl, Ort: ....

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ____________________ Seite ______
2. ____________________ Seite ______
3. ____________________ Seite ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

____

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

____

____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Mit 5 Mark dabei! Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ **Amiga** ❑ **C 64/128** ❑ **MS-DOS-PCs** ❑ **Atari ST**
❑ **Game Gear** ❑ **Mega Drive** ❑ **Lynx** ❑ **Game Boy**
❑ **PC-Engine** ❑ **NES** ❑ **SNES** ❑ **Kontakte** ❑ **Diverses**

DM 5,– liegen ❑ bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Da lacht der Zuckerbäcker: Ein kompletter Unterlevel ist in Form einer gigantischen Supertorte aufgebaut

abgelichtet habt, gibt es einen Bonus von 1000 Punkten.

Die Extras sind im Regelfall in Schatztruhen verborgen. Von den Kisten gibt es gleich zwei Varianten: Solche, die sichtbar in den Levels verteilt sind, und unsichtbare, die Ihr erst finden müßt. In den Kisten gibt's meistens zusätzliche Lebensenergie in Form eines Bonbons, ein Extraleben (ein Aufziehschlüssel), frische Filme für die Kamera oder Bonuspunkte. Dummerweise befinden sich in den Kisten nicht nur "gute" Extras, sondern auch ein paar schlechte: Eine Giftflasche kostet Lolly ein Leben, ein 100-Kilogewicht verhindert, daß Lolly springen kann, andere wiederum "verdrehen" die Steuerung. Wollt Ihr nach links, marschiert Lolly nun nach rechts. Ebenfalls in den Kisten versteckt befinden sich Puzzleteile, die Ihr einsammeln müßt. Erst wenn alle vier Teile eines Puzzles zusammen sind, taucht am Ende des Levels der Obergegner auf. Außerdem findet Ihr noch besondere Gegenstände, die in den Spielstufen benötigt werden: zum Beispiel Schlüssel, um damit verschlossene Türen zu öffnen.

Bevor Ihr Lolly bei Ihrer Aufgabe per Tastatur, Gravis Gamepad oder Joystick helft, könnt Ihr in einem Menü verschiedene Optionen einstellen – beispielsweise mit wie vielen Bildschirmleben Lolly ins Spiel einsteigt. Der Nachteil der Mogelei: Stellt Ihr die Lebenszahl auf einen höheren Wert als die ursprünglich drei Leben (maximal sieben), ist bereits nach der dritten Spielstufe für Lolly Schluß. Wer mit "nur" drei Leben startet, kann alle Levels erreichen.

Sollte Lolly einmal der Schwung verlassen und alle Leben dahin sein, könnt Ihr später mit einem Paßwort in den zuletzt gespielten Level wieder einsteigen. Habt Ihr Lolly sicher nach Candy Hill gebracht, wird die Mühe durch ein Bonusspiel belohnt. Dahinter verbirgt sich das Programm *Candy Hill*. *Candy Hill* ist die getreue Nachbildung eines Handheldspieles. *mh*

Super

Mein Gott, wie süüüüß! Wo bitte konnte man schon mit einem vierfachen Lollywurf Jagd auf pudelbemützte, mit Schneebällen bewaffnete Enten machen?! Und wo waren Geister schon so beeindruckend, daß man unter dem Tisch lag (wohlgemerkt, nicht vor Angst sondern vor Lachen). Mit einem Tusch ins Psychedelische wird von Rainbow Arts das Jump'n Run zwar nicht neu erfunden, dafür ist Lollypop derzeit — meiner Meinung nach — State of the Art, was die PC-Version dieses Genres angeht. Der Schwierigkeitsgrad stellt den Crack vor keine unlösbaren Probleme. Besonders nett sind jedoch die vielen Secret Levels, wo Ihr noch fleißig Punkte und Extras scheffeln könnt. Dem geplagten Computerstrategen und Simulationsflieger sei dieses Spiel als Horizonterweiterung wärmstens ans Herz gelegt.



Das Spiel im Spiel: *Candy Hill* gibt's erst, wenn Ihr *Lollypop* durchgezockt habt



Geisterstunde: Im Spukschloß sind viele Extras versteckt



MS-DOS

Hersteller: Rainbow Arts
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: Bonusspiel, Paßwörter
Zirka-Preis: 120 DM

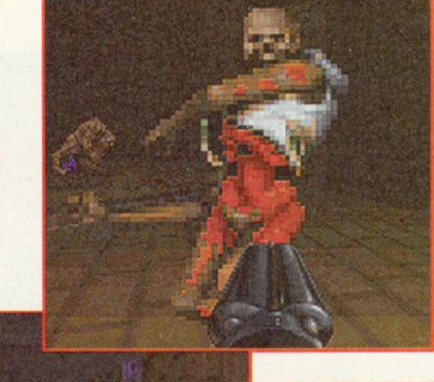
Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Roland
Festplatte: 3 MByte
Prozessor: 386 mit 25 MHz
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Gamepad

Grafik: 80 %
Sound: 76 %

85 %

Die Zahl des Tiers

Hell on Earth



Einer der neuen Gegner: ein Skelett (links)

Unten: Der Schalter des Todes im letzten Level

Wer Verstand hat, der überlege die Zahl des Tieres; denn es ist eine Menschenzahl, und dessen Zahl ist Sechshundertsechsundsechzig – die Offenbarung des Johannes läßt da keinen Zweifel zu. Der Satan hat nicht nur einen Namen, sondern auch eine Nummer. Aufmerksame Beobachter finden eben diese Zahl in id-Softwares neuestem Spiel *Hell on Earth*. Denn ist das Programm erstmal installiert, meldet sich der Inititalisierungsbildschirm brav mit der Versionsnummer 1.666. Was dem Klerus einen Schauer des Grauens über den Rücken jagt, macht in diesem Fall sogar Sinn. Haben wir im *Hell on Earth*-Vorgänger verschiedene Asteroiden und Raumstationen von dämonischen Monstern befreit, ist dieses Mal (der Name sagt's schon) die Erde Tummelplatz der Höllenmächte. Derweil wir nach getaner Mission (Teil 1) im Tiefschlaf unserem Heimatplaneten entgegenfliegen, haben es sich mechanische Monster, Zombies und Dämonen auf der Erde gemütlich gemacht, die Menschheit fast ausgerottet und eine Herrschaft des Schreckens errichtet. Wieder ist es an uns, die 45er zu ölen und die Erde zu retten. Vor dem eigentlichen Spiel dürft Ihr, wie schon aus dem mittlerweile indizierten Vorgänger bekannt, einstellen, welche Soundkarte(n) in Eurem PC schlummern, ob Ihr *Hell on Earth* allein, über ein Netzwerk oder eine Modemverbindung spielen wollt und welche Steuerungsart vorgezogen wird. Ist dies erledigt, startet das Programm mit obengenannter Versionsnummer in der Kopfzeile. Hier stehen nun fünf Schwierigkeitsstufen zur Verfügung: Von "sehr leicht"



Schöner sterben: Die Chaingun läßt den Zombies keine Chance



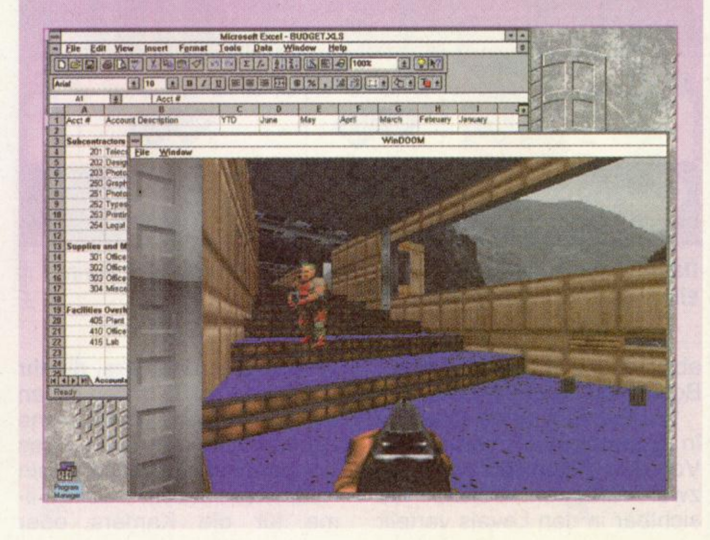
Ob das gut geht? Der Obermotz im letzten Level steckt eine ganze Menge ein.

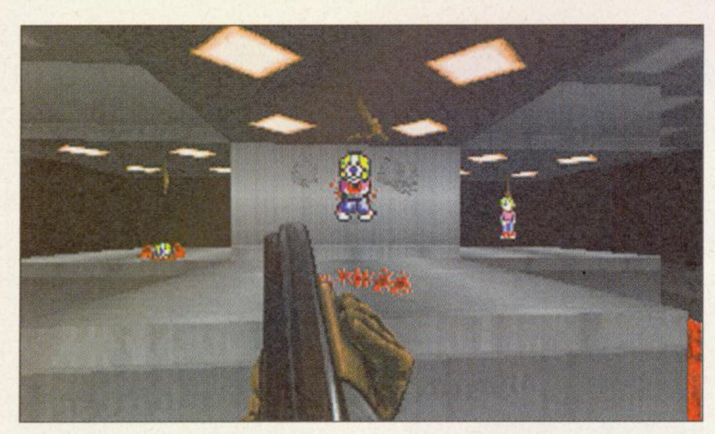
Super

Trotz einiger neuer Wandtexturen, Hintergründe und Gegner sind es wider Erwarten nicht nur die Grafiken, die den Nachfolger vom ersten Teil unterscheiden. Hell On Earth spricht ganz klar Kenner (und "Könner") des Urprogrammes an, da der allgemeine Schwierigkeitsgrad und Puzzle-Intensität enorm angezogen wurden. In den unzähligen Winkeln und Plateaus des diesmal wesentlich kniffligeren, doch immer klar durchdachten Leveldesigns geratet Ihr neben der permanenten Feindbedrohung immer wieder in ernsthaftes Grübeln. Doch oft liegt die Lösung nur einen kleinen Sprung weit entfernt – und das wortwörtlich, denn nicht selten müßt Ihr mit gedrückt gehaltener Shift-Taste einen beherzten Satz wagen, um scheinbar unpassierbare Abgründe zu überqueren und damit den rettenden Ausgang zu finden. Neben dem richtigen Quantum an Hirnschmalz sind auch flinke Füße und ein geschicktes Händchen von Vorteil, da sekundenbruchteil-getimte Schalter und Aufzüge flotte Geschicklichkeitseinlagen erfordern. Wer sich mit diesen "Jump'n Run"-Elementen anfreunden kann, findet eine nahtlose Fortsetzung des geschätzten Vorgängers, die trotz schmerzlicher Abwesenheit neuer Waffen mehr Spaß macht als alle .wad-Files der Editor-Fangemeinde zusammen!

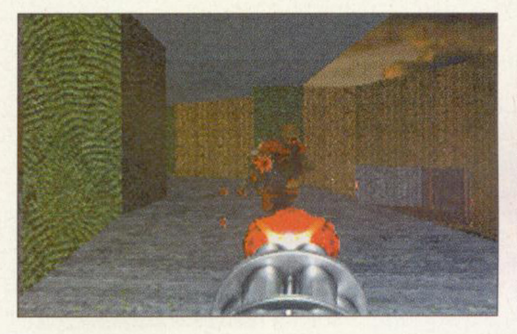
Der Tod im Fenster

Und es existiert doch: Schon seit längerem kursieren Gerüchte, Halbwahrheiten und hemmungslose Spekulationen über eine Version des *Hell on Earth*-Vorgängers für Microsofts grafische Benutzeroberfläche *Windows*. *Windoom* wurde bereits auf der Developers Conference Anfang des Jahres vorgestellt und läuft in allen Auflösungen. Unser Bildschirmfoto zeigt das Spiel in einem Fenster bei 1024 x 768 Punkten in 256 Farben. Nach letzten Infos soll diese Version dank einiger technischer Kniffe auch in dieser hohen Auflösung ruckfrei und flüssig laufen. Angeblich wird Microsoft das Spiel in den USA zusammen mit *Windows* ausliefern – deutsche Spieler müssen – sofern sie nicht über 18 Jahre alt sind, wahrscheinlich darauf verzichten müssen.



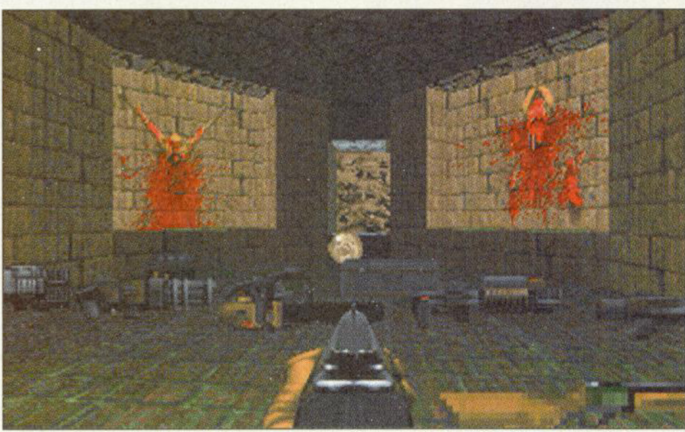

Späte Rache: Id nimmt Sharewareriesen Apogee aufs Korn. Hier stirbt Kommander Keen einen unschönen Tod.

(wenige Gegner, Feinde gehen schneller zu Boden und schießen nicht so häufig) bis zum ultraharten "Nightmare"-Modus. Letzterer ist ein wahrer Alptraum: Nicht nur, daß es extrem viele Feinde gibt, diese zudem schwerer zu erledigen sind und gezielter auf Euch feuern; zusätzlich stehen die eben umgepusteten Monster nach 8 Sekunden quicklebendig wieder auf. Zum Thema Monster: Neben den altbekannten Feinden spendierten die Programmierer ihrem neusten Werk eine Handvoll frischer Gegner. Mit dabei sind beispielsweise ein Skelett mit einem Raketenwerfer, flinke Mörderspinnen, der Gatling-Mann, ein Flammenmonster, das Euch in lebenszehrende Feuerlohen hüllt, und eine vergrößerte Ausgabe des Minotauren.


Noch ein neuer Gegner: Dieser unangenehme Zeitgenosse feuert gleich mit einem dicken Maschinengewehr auf unseren Space-Marine

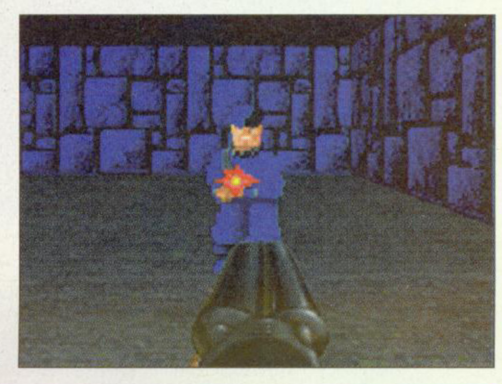


Aggressionen im Vorzimmer zur Hölle: Bringt die "Barons Of Hell" dazu, den "Cyberdemon" zu vermöbeln!


Extras en Masse: In diesem Raum gibt´s jede Menge Items

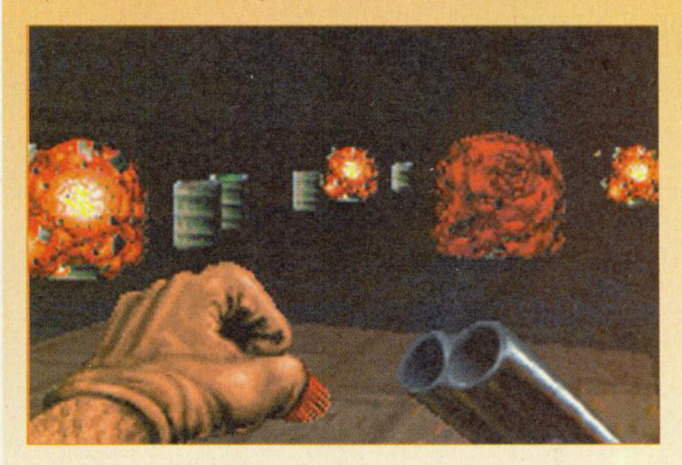
Mag Kollege Heukemes id's Hell on Earth noch so in den Himmel loben: Für meinen Geschmack bietet der zweite Teil des Pixel-Massakers zu wenig Neues. Ein halbes Dutzend frischer Monster, nur eine einsame neue Waffe und die Verstärkung des Geschicklichkeitselementes sind einfach zu wenig, um Hell on Earth mein sonnigstes Lächeln zu schenken. Außerdem passiert es zu häufig, daß der Spieler in einer Sackgasse landet, aus der es kein Entkommen gibt – hier ein unachtsamer Schritt, dort ein falscher Knopf gedrückt, und nur noch der Griff zum alten Spielstand (wenn man denn gespeichert hat) hilft aus der auswegslosen Situation. Das gab's beim Erstling nicht – oder zumindest nicht so häufig. Ein weiterer Fleck auf der blutigen id-Weste ist der Schritt zum reinen Kapitalismus. Warum gibt es bitteschön "Hell on Earth" nur als kommerzielles Vollpreisspiel und nicht als Shareware-Variante? Für den doch recht happigen Preis könnte man schon etwas mehr erwarten, als im Prinzip nur einen Satz "Datendisketten" mit neuen Levels und saftigerem Schwierigkeitsgrad. Daß wir uns nicht falsch verstehen: Ich tobe mit Begeisterung durch die 3D-Gänge, zerfleische Zombies mit der Kettensäge, ballere mit der Schrottflinte Skelette zu Klump oder liefere mir mit Volker ein "Deathmatch". Aber für einen "Einser" hätte id-Software etwas tiefer in die Trickkiste greifen müssen.

Gut


Geheim: In den Secret-Levels treffen wir auf einige alte Bekannte

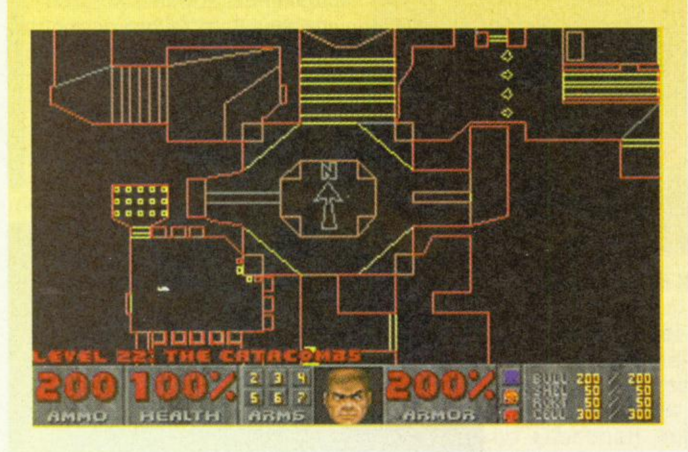
Was ist neu?

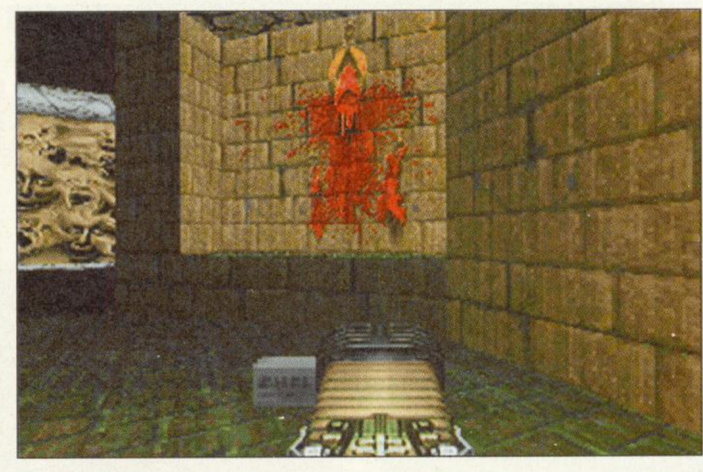
Auf den ersten Blick gleichen sich *Hell on Earth* und der mittlerweile indizierte Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Trotzdem hat sich einiges geändert. Dies fängt bei der Netzwerk- und Modemfunktion an. Jetzt werden beispielsweise Modemverbindungen von 14 400 und sogar 28 800 Baud unterstützt. Nebenher wurde noch am Mehrspielermodus gefeilt: Per Turbo-Option könnt Ihr der Spielerfigur auf die Füße helfen, die danach einem Weltrekordsprinter ernsthafte Konkurrenz machen kann. Zudem wurde die Grafik nochmals überarbeitet und ist nun ein wenig flüssiger als beim Vorläufer. Ansonsten (siehe Text) bleibt alles beim alten: Bis auf eine neue Waffe gibt's keine frische Hardware, die Extras sind die gleichen und nur eine Handvoll frischer Monster dienen als Kanonenfutter.



Fixe Mogeleien

Habt Ihr etwa alle Tricks aus Teil eins vergessen? Kein Problem: Fast alle Mogeleien, die schon beim Vorgänger-Programm *Doom* funktionierten, helfen auch bei *Hell on Earth* weiter. Als Extrazuckerl könnt Ihr ja mal das Programm mit folgender Option starten **Doom2 -turbo 250** (achtet auf die Leerzeichen). Hier jetzt noch einige wichtige Hilfen – drückt im Spiel nacheinander folgende Tasten: **IDDQD** (Unverwundbar); **IDKFA** (alle Waffen, Schlüssel und volle Munition); mit dem Startbefehl **-Warp XX** (XX steht hier für die Levelnummer) wählt Ihr den Startlevel an und **IDDT** sorgt für eine komplette Karte (beim zweiten Mal werden auch alle Gegner angezeigt) im Automapper.





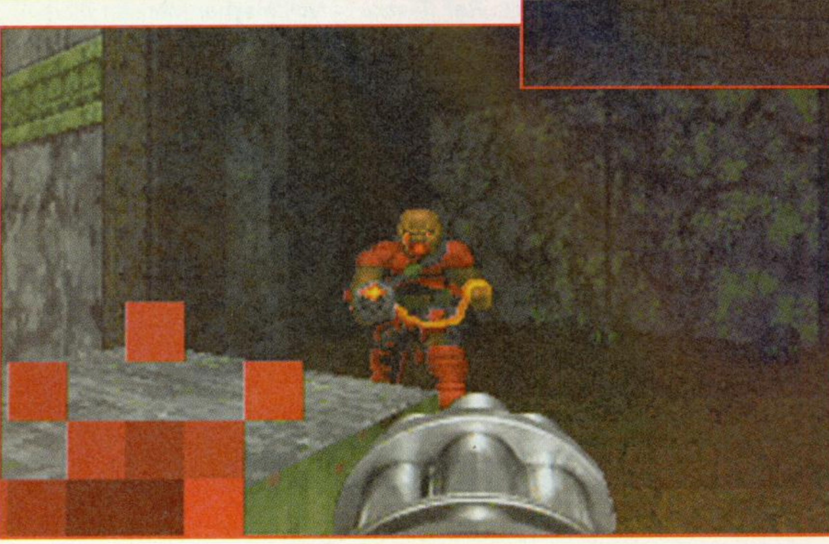
Blutig: Die Teufelsbrut hat auf der Erde ein Schreckensregiment errichtet und geht mit den Einwohnern nicht gerade zimperlich um

Um den teuflischen Horden Paroli zu bieten, hat id-Software dem Spieler wieder ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung gestellt. Ihr startet das Spiel nur mit einer Pistole, alle anderen sowie passende Ersatzmunition, müssen unterwegs gefunden und eingesammelt werden. Bis auf eine zusätzliche Waffe gibt es hier nichts Neues: Die Kettensäge ist ebenso dabei wie die Gatlingkanone, der Raketenwerfer und die beiden Lasergewehre. Neu ist eine doppelläufige Schrotflinte mit entsprechendem Streuwinkel und Durchschlagskraft. Der Haken dabei: Gegenüber der alten "Pump Gun" verfeuert das neue Modell immer zwei Patronen gleichzeitig. Alle anderen Extras bieten ebenfalls keine Überraschungen: Mit Sanitätskisten füllt Ihr die Lebensenergie auf, Rüstungen sorgen für zusätzlichen Schutz, Infrarotbrillen erhellen Dunkelzonen, andere Boni wiederum machen Euch unverwundbar oder unsichtbar.

Da *Hell on Earth* nicht mehr auf "verschiedenen" Schauplätzen spielt und auch nicht mehr nach dem Shareware-Prinzip verkauft wird, gibt es in diesem Fall keine "Episoden". 30 Levels, die dem Schauplatz Erde entsprechend angepaßt sind – es gibt z.B. einen Level mit dem Namen "Suburbs" – muß der Monsterjäger nacheinander durchkämpfen, bevor er dem Obermotz gegenübertreten kann. Zusätzlich befinden sich noch zwei geheime Bonuslevel in dem Spiel versteckt. Im Gegensatz zum Vorläufer sind viele der Levels nicht nur auf pure Ballerei ausgelegt, sondern erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit: Es gilt Abgründe zu überspringen und auf schmalen Graten zu wandern. In einigen Stufen spielt der Zeitfaktor eine große Rolle. Es gibt jetzt jede Menge Schalter, die Türen nur für einen kleinen Moment öffnen oder Fahrstühle senken. Nur wer schnell reagiert, kommt hier zum Zuge. *mh*







Splatterspiele: Wie im Vorgänger wird auch in *Hell on Earth* nicht gerade beim Pixelblut gespart. Ob mit Schrotflinte, Raketenwerfer oder MG – die Monster zerbröseln nur durch Waffengewalt.



ERLEBTE GESCHICHTE TEIL II

OLDTIMER

Die Simulation der Automobilgeschichte von 1886 bis 1929

Sie sind gefordert Oldtimer zu entwerfen, und sich mit Ihrem Automobilkonzern den Herausforderungen des aufkeimenden 20. Jahrhunderts zu stellen. Dabei werden neue Technologien und ein starker sozialer Wandel Ihre alltäglichen Entscheidungen mitbestimmen.



Messen Sie sich in historischen Rennen mit der automobilen und rennfahrerischen Elite jener aufregenden Zeit. Dank moderner Texturemapping-Grafik (PC) wird die Rennfahrt zum furiosen Spektakel.



Nutzen Sie die Möglichkeit, sich im integrierten Multimedia-Lexikon über technische Details, berühmte Persönlichkeiten und Autorennen zu informieren. Die Informationen sind mit umfangreichen Foto- und Orginalfilmmaterial aus den Archiven bedeutender Automobilhersteller eindrucksvoll illustriert.



Erhältlich für PC CD-ROM und Amiga-Systeme ab Oktober 1994

Do the Cyber Boogie

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

System Shock



Wiederbelebt: Wer das Zeitliche segnet wird auf der Medistation automatisch gecloned

Brutal: Ein Dreitonnen-Battlemech im Anmarsch

Wer heute noch ein gehaltvolles 3D-Spiel auf dem gesättigten "Doom-Clone" Markt etablieren will, der muß sich schon gewaltig nach der Decke strecken, oder, wie im aktuellen Fall gleich nach den Sternen greifen. Looking Glass hat deshalb den bewährten Britannia Fantasy-Untergrund verlassen und das neue 3D-Spektakel in den erdfernen Orbit verlegt. Dort erwacht unser Held nach einer umfangreichen Operation aus dem Heilschlaf und findet sich von Freund und Feind verlassen, allein auf einer Raumstation wieder. Die Besatzung ist einem mysteriösen Mordkomplott zum Opfer gefallen: Die einstmals relativ friedlichen Wartungsroboter haben die Macht übernommen und züchten in den Gen-Labors der Station degenerierte Mutanten – bemitleidenswerte Kreaturen, die Jagd auf alles machen, was biologischen Ursprungs ist. Über dieser Szenerie des Grauens wacht wie eine Spinne im Datennetz Shodan, eine künstliche Intelligenz, die sich von ihren menschlichen Schöpfern losgesagt hat und die riesigen Plasmakanonen der Station gegen die Erde einsetzen will. Wir müssen uns natürlich der Herausforderung stellen und unsere Chancen sind gar nicht mal schlecht. Der Held ist nicht nur ein motivierter Einzelkämpfer, sondern erlangt im Laufe des Geschehens ganz erstaunliche Fähigkeiten. Unsere anfangs noch leeren Steckdosen und Cyber-Anschlüsse können wir bald mit nützlichen Hardware-Erweiterungen bestücken und so den Krieger zu einer fast unüberwindlichen Kampfmaschine aufrüsten. Im Angebot ist unter anderem eine 360-Grad-Kamera, zuschaltbare Energieschirme, ein Navigationssystem, vom internen Energiesystem gespeiste Beleuchtung und ein eingebautes Datenrack zur Fernübermittlung von Informationen und E-Mails. Besonders nützlich im Kampf ist ein Jet-Gürtel und ein Adrenalin-Booster, der uns kurzfristig zum Berserker macht. Jede Hardware gibt's in mehreren Versionen und Stärken, was die Kombinationsmöglichkeiten noch vervielfältigt.

Als besonders nützlich erweist sich ein komfortables Automapping, das in späteren Ausbaustufen nicht nur die kompletten Level kartogra-



Einstellungssache: Vor Beginn des Spiels werden die Schwierigkeitsgrade festgelegt

Super

Lange genug hats gedauert, bis Looking Glass ihre verbesserte "Underworld" Engine auf die Monitore brachte, doch das Warten hat sich gelohnt. Wer utopisch orientiert ist und ein komplexes Spielvergnügen sucht, der kommt in diesem Herbst an "System Shock" nicht vorbei. Seit Interplays erwürdigem "Neuromancer" für den C64 hat keiner mehr so gekonnt für hochspannige Cyberpunk Atmosphäre gesorgt - Verfolgungs Paranoia ist garantiert. Das der, meiner Meinung nach begnadete Spielentwickler Warren Spector für das Design zuständig war, merkt man buchstäblich auf Schritt und Tritt. Da wird man nicht linear durch die Gänge gebolzt, sondern folgt den Windungen der Story ebenso begeistert, wie dem anspruchsvollen Leveldesign, das arbeitsreiche Wochen garantiert. "Underworld" gestählte Cyber-Kämpen müssen auch im futuristischen Verwandten nicht auf nervenaufreibende Geschicklichkeitseinlagen mit anschließendem Bonusfund verzichten. Dank der vorzüglichen Orientierungsmöglichkeiten via Automapping und Rundumsicht sind aber auch komplexe Räume mit der nötigen Übung kein Problem. Liebevolle Details, jede Menge sinnvolle Gegenstände und ein logisch aufgebauter Cyberspace sind das I-Tüpfelchen auf meinem persöhnlichen Monatsfavoriten.

Schutzschirm: Wer die passende Hardware hat, darf zum Schutz ein Energiefeld aufbauen



Message from Shodan: Unser Oberfeind meldet sich per E-Mail

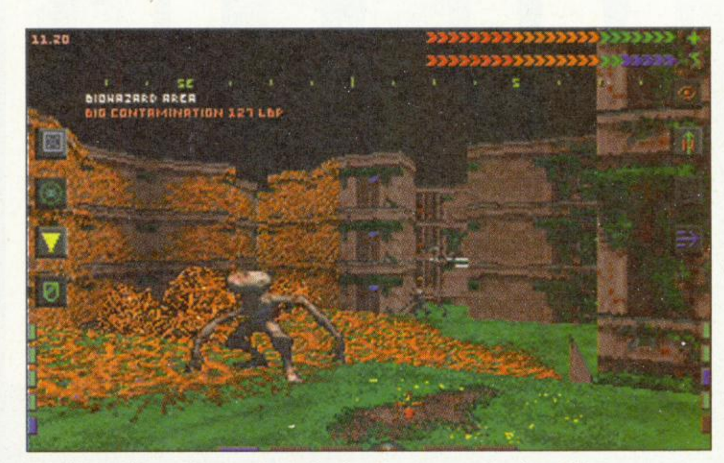
Cyberspace

Wer gegen eine künstliche Intelligenz antritt, der muß sie natürlich auf ihrem eigenen Grund und Boden bekämpfen – Im Innern der Maschine. Ihr könnt Euch aber nur einloggen, wenn Ihr auf ein Interface trefft. Dann steht Euch je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viel Computerzeit zum Erledigen des Auftrags zur Verfügung. In der bunten Vektorwelt sammelt Ihr wichtge Kampf- und Informationssoftware, prügelt Euch mit Wächterprogrammen, zapft Datenbanken an oder öffnet Zugänge in der "realen" Welt der Station.



ICE im Anflug: Ohne das passende Kampfprogramm braten unsere Neuronen

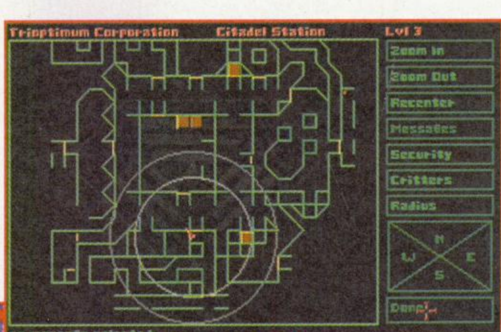
Welcome to Cyberworld: Hier darf man sich einloggen



ET läßt grüßen: Eine außerirdische Begegnung in den Gängen der Station

phiert, sondern auch über den Standort wichtiger Installationen und möglicher Feinde informiert. Alle erwähnten Systeme sind auf einer Bildschirmmaske um die eigentliche 3D-Sicht untergebracht. Wer genug MHz unter der Rechenhaube hat, kann diese Maske wegschalten und die Station in voller Pracht genießen.

Shodans Raumfestung ist in zehn große Etagen aufgeteilt, die durch Teleporter, Antigrav-Plattformen und Aufzüge miteinander verbunden sind. Türen lassen sich genreüblich meist nur öffnen, wenn man den richtigen Schalter drückt oder die entsprechende Key-Card im Gepäck hat. Einige Bereiche und Installationen sind zusätzlich durch Logik-Puzzle gesichert, um die überall herumwuselnden Mutanten fernzuhalten. Außer diesem fast wehrlosen Kanonenfutter, treffen wir bald auf härtere Kaliber. Kampfroboter, Cyber-Ninjas und Lasergeschütze sorgen nachhaltig für Kurzweil. Wir wehren uns mit Lasern, Partikelwaffen, Narkosegeschützen, diversen Wurfgranaten oder Schnellfeuergewehren. Munition und Batterien findet man in Geheimgängen, Labors und ausgeschalteten Feinden. Sobald wir unsere eingebaute Hardware aktivieren, verbrauchen wir automatisch kostbare Energie, die wir nur an wenigen Zapfstellen oder mit gefundenen Akkus wieder aufladen können. Hitpoints regenerieren wir mit Medipaks oder einem Schönheitsschlaf. Wer trotzdem ins Cybergras beißt und zuvor die Medistation des entsprechenden Levels reaktiviert hat, wird geklont und darf im selben Level weitermachen. Klappt das Klonen nicht, müssen wir leider einen von zehn Spielständen laden. Gespräche laufen einseitig über einen kleinen Data-Log. Immer, wenn wir einen neuen Info-Speicher finden, kann man hier die gespeicherte Nachricht abrufen. Damit wir möglichst unauffällig durch die Gänge schleichen, hat Looking Glass die Bewegungen des Helden deutlich elastizitiert. So können wir jetzt nicht nur kriechen, springen, rennen oder geduckt schleichen, es ist sogar möglich, vorsichtig um Ecken und Vorsprünge zu linsen und so den Feind zu überraschen. Natürlich kann man auch Boden und Decke stufenlos betrachten. Ebenfalls sehr flexibel sind die Schwierigkeitseinstellungen gehalten. Für jedes wichtige Spielelement stehen vier Stufen zur Verfügung. So kann man je nach eigenem Geschmack den Kampf, Rätsel, Missions und Cyberspace-Bereich verändern oder komplett ausschalten. *vw*



Autogemappt: Mit der automatischen Landkarte ist verlaufen unmöglich



Knobelfix: Nur wer die richtigen Strippen zieht, der kommt weiter



MS-DOS

Hersteller:
Origin/Electronic Arts

Testmuster:
Electronic Arts

Besonderheiten:
Komplett in Deutsch, Automapping

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA,
Sound: Adlib, General Midi, Soundblaster
Festplatte: 16 MByte
Prozessor: 386er (33Mhz)
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur; Maus

Grafik: 72 %
Sound: 57 %

87%

CITYSOFT

Inh. D. Bühler / G. Neidlein GbR
Wetzgauer Straße 51 · 73527 Schwäbisch Gmünd

		PC	Amiga
1942 Pacific Air War	DA	89,–	
Battle Isle 2	DV	77,50	77,50
Battle Isle 2 Data	DV	54,–	
Bioforge	DV	79,–	
Das schwarze Auge 2	DV	79,–	
Death or Glory	DV	88,–	78,–
Die Siedler	DV	77,–	77,–
DOOM X-Level 1u. 2	DA	28,50 (jeweils)	
F-14 Fleet Defender	DA	90,50	
Fifa Soccer	DV	69,–	54,50
Pinball Dreams & Fantas.	**DA**		**39,–**
OVERLORD	DA	69,50	
SSN 21 - Sea Wolf	DV	78,50	
Syndicate	DV	72,–	54,–
System Shock	DA	85,–	
Theme Park	DV	78,–	65,50
Tie Fighter	DA	85,50	
Ultima 8	DV	79,–	
Wing Armada	DA	72,–	
Wing Comm. Armada	DA	69,–	
Wings of Glory	DV	86,–	

WIR SCHON WIEDER

		CD-ROM
Anstoß + W. Cup Ed.	DV	87,–
Fifa Soccer	DV	80,50
Rebell Assault	DA	77,50
SSN 21 Sea Wolf	DV	79,50
Syndicate + Data	DV	92,50
Ultima 8	DV	99,50
Under a killing Moon	DV	102,–

Preisänderung, Druckfehler, Irrtum vorbehalten.

NEUHEITEN z. Teil noch nicht lieferbar. Ihr Spiel nicht dabei? Anrufen, nachfragen, wir rufen gerne zurück und nennen einen gnadenlos günstigen Preis.
Versandkosten: Vorkasse (bar, Scheck) DM 6,–, Nachnahme DM 11,– + Zahlkartengebühr.
Versand im Sicherheitskarton ohne Aufpreis!

24-Stunden-rund-um-die-Uhr-Bestellannahme
Tel. 07171/79385
Fax 07171/79485

ZEIT FÜR STÖRCHE

Feuchtwiesen und Auen verschwinden. Und mit ihnen die Lebensräume für den beliebten Adebar. Es ist höchste Zeit für Störche. Damit im Jahr 2000 nicht die Zeit ohne Störche beginnt. Fordern Sie unsere Broschüre "Der Weißstorch" an (für 5 DM in Briefmarken).



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Der Weißstorch" anfordern.
5,– DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname ____________________
Straße ____________________
PLZ, Ort ____________________



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

MultiMedia Soft



Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft finden Sie in:

08525 PLAUEN
August Bebel Str. 58 — Tel. 03741-523559

09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56 — Tel. 0172-3683086

12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 — Tel. 030-9986164

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 — Tel. 0335-528032

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 — Tel. 040-6528426

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 — Tel. 02166-43951

44866 BOCHUM
Sommerdellenstr. 54 — Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 — Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 — Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 — Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 — Tel. 0241.33199

NEU! NEU! NEU!
52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 — Tel. 02403-15763

NEU! NEU! NEU! Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

NEU! NEU! NEU! Online Cafe
75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 — Tel. 07231-17275

NEU! NEU! NEU!
81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 — Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 — Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 — Tel. 0361-5621656

99086 ERFURT Virtuality Cafe
Magdeburger Allee 145 (15-24 Uhr) — Tel. 01727-174380

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50 — Tel. 02428-94060, FAX 02428-94062

I WANT YOU

Ladenöffnungszeiten: Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr
Jetzt anrufen und bestellen:
(0 24 03) 2 11 88
Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

VERSAND 99

IBM/PC - 3,5" HD

Titel		Preis
1942 - Pacific Air War	A	94,99
1990 - Die '94 Edition	V	• 47,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Battle Isle 2	V	79,99
Beneath a Steel Sky	V	67,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	**V**	**79,99**
Burning Steel 2 (Great N. Battles 2)	E	67,99
D - Day	A	67,99
Das schw. Auge 2 Sternenschw.	**V**	**79,99**
Der Clou	V	79,99
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra	V	39,99
Die Siedler	V	77,99
F - 14 Fleet Defender	A	94,99
Erben der Erde - Die gr. Suche	**V**	**79,99**
FIFA International Soccer	V	69,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS 5.0 Scenery Disk versch. ab		47,99
Fritz 3	**V**	**149,99**
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Heimdall 2	A	67,99
Hurra Deutschland	**V**	**67,99**
Indy Car Racing Tracks	A	32,99
International Sensible Soccer	V	35,99
Ishar 3 - The 7 Gates of Infinity	V	67,99
Joysoft Classics	**A**	**47,99**
(Defender of the Crown,It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)		
Jungle Strike	**E**	**67,99**
Kick Off 3	V	59,99
Lucas Arts Classic Simulations	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. Disk)		
Lucas Arts Classic Adventures	**A**	**79,99**
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKracken)		
Mad News	**V**	**74,99**
Manchester United PLC	V	67,99
Outpost	A	79,99
Overlord - The D-Day Campaign	**E**	**79,99**
Pacific Strike	**A**	**59,99**
Pinball Dreams 2 (Datadisk)	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pizza Connection	V	84,99
Privateer + Speech Acc.-. Pack	A	87,99
Quest for Knowledge	**V**	**74,99**
(Elite 2 - Frontier, Humans, Nomad)		
Ravenloft	**V**	**79,99**
Sam & Max	V	87,99
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario	E	35,99
Soccer Kid	V	67,99
SSN - 21 Seawolf	V	79,99
Star Trek 2 - Judgement Rites	V	87,99
Starlord	A	94,99
Strike Commander	A	87,99
System Shock	A	79,99*
The Chaos Engine	**A**	**59,99**
The Grandest Fleet	**A**	**67,99**
Theme Park	V	74,99
Tie Fighter	A	79,99
Tubular Worlds	A	67,99
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
World Tennis Championship	A	35,99
World War 2 - Battles of the S. P.	A	74,99
X - Wing	A	87,99

IBM/PC - CD ROM

Titel		Preis
Anstoss inkl. World Cup Edition	V	84,99
Battle Isle 2	**V**	**69,99**
Battle Isle 2 Scenario CD	V	47,99
Beneath a Steel Sky	V	79,99
Burning Steel 2 (Great N.Battles 2)	E	67,99
Buzz Aldrin's Race into Space	A	94,99
Central Intelligence	**A**	**87,99**
Civilization+Rail. Tyc. DeLuxe	**VA**	**69,99**
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	67,99
Day of t. Tentacle (Man.Man. 2)	V	94,99
Der Clou	V	79,99
Der Planer (inkl.Planer Extra)	V	87,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios)	**A**	**94,99**
Form. One Gr. P.+David L. Golf	**VA**	**69,99**
Gunship 2000 inkl. Scenario Disk	**A**	**69,99**
Heimdall 2	A	79,99
Hurra Deutschland	**V**	**67,99**
International Sensible Soccer	**V**	**35,99**
Joysoft Classics	**A**	**47,99**
(Defender of the Crown,It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)		
King's Quest Collection '(1 - 6)	E	79,99
Leisure Suit Larry 6	V	67,99
Lucas Arts Classic Adventures	V	99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Classic Simulations	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mega Race	A	67,99
Microcosm	A	109,99
Outpost	A	87,99
Pinball Dreams Deluxe (+ Data)	A	67,99
Privateer (inkl. Speech Pack)	A	99,99
Ravenloft	E	79,99
Rebel Assault	V	79,99
Sam & Max	**V**	**94,99**
Sherlock Holmes-The lost Files	V	94,99
Simon the Sorcerer	V	87,99
Space Quest Collection (1 - 5)	E	79,99
SSN Seawolf	V	79,99
Star Control Compendium (1+2)	A	39,99
Star Trek: 25th Anniversary	E	87,99
Strike Commander	A	87,99
Subwar 2050 (inkl. Mission Disk)	**V**	**94,99**

Titel		Preis
Symbol (Prince) Interactive	**E**	**87,99**
Terminator Rampage	E	67,99
The Hidden Below	**V**	**64,99**
The Horde	E	79,99
Theme Park	V	74,99
UFO - Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 7 Bundle	A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)		
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech Pack)	V	99,99
Under a Killing Moon (4 CD's)	V	109,99*
Wizardry 6 + 7	V	87,99
Woodstock	**A**	**54,99**
World Cup Year '94	A	67,99

AMIGA 500/600/2000

Titel		Preis
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Apocalypse	A	47,99
Apidya	A	24,99
Arcade Pool	A	24,99
Armour Geddon 2	A	47,99
Aufschwung Ost	V	54,99
Battletoads	A	54,99
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Benefactor	**A**	**47,99**
Big Four	V	59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)		
Bump 'n'Burn	**A**	**54,99**
Bundesliga Manager 3	**V**	**79,99**
Christoph Kolumbus	V	74,99
Civilization	V	77,99
Crash Dummies	A	35,99
D - Day	E	59,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	74,99
Death or Glory	V	69,99
Der Clou	V	67,99
Der Patrizier	V	67,99
Elfmania	A	47,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
FIFA International Soccer	V	54,99*
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Heimdall 2	V	59,99
Impossible Mission 2025	A	67,99
International Sensible Soccer	V	35,99
Ishar 3 - The 7 Gates of Infinity	V	59,99
K 240	A	54,99
Kick Off 3	V	47,99
King's Quest 6	E	59,99
Lucas Arts Classic Adventures	**V**	**79,99**
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Manch. United Pr. L. Champ.	V	59,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V	47,99
Oxyd Magnum	A	47,99
Perihelion	A	47,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2)	A	59,99
Pizza Connection	V	79,99
Qwak	A	26,99
Rüsselsheim (Detroit)	**V**	**59,99**
Second Samurai	A	59,99
Siegfried Antivirus Tools	V	59,99
Siegfried Copy	V	54,99
Sierra Soccer "World Challenge"	V	47,99
Sim Classics	**V**	**67,99**
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)		
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Spaceward Ho!	A	67,99
Stardust	A	35,99
Starlord	A	67,99
St. Thomas	V	47,99
Team 17 Collection	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
Tubular Worlds	**A**	**54,99**
Turrican 3	A	59,99
Universe	**V**	**54,99**
Uridium 2	A	47,99

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Banshee	**A**	**54,99**
Battle Chess	E	54,99
Batttletoads	A	47,99
Bubba 'n'Stix	A	54,99
Chaos Engine	A	54,99
Chuck Rock 1	A	28,99
Deep Core	A	47,99
Der Clou	V	67,99
Disposable Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	A	54,99
Emerald Mines	**A**	**28,99**
Fire and Ice	A	47,99
Fury of the Furries	A	54,99
Gunship 2000	A	67,99
Heimdall 2	A	59,99
Impossible Mission	A	59,99
James Pond 3	A	59,99
Lemmings 1	A	47,99
Lotus Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	A	54,99
Microcosm	A	99,99
Out to Lunch	**A**	**47,99**
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Prey - An Alien Encounter	A	67,99
Project X + F17 Challenge	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Simon the Sorcerer	**V**	**67,99**
Sleepwalker	A	54,99
Striker	A	54,99
The Lost Vikings	E	54,99
Total Carnage	A	54,99
Ultimate Body Blows	A	54,99

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spiele-preise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. **Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot.** Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

VERSAND 99 GmbH, Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Aguirre, der Zorn Gottes

Colonization

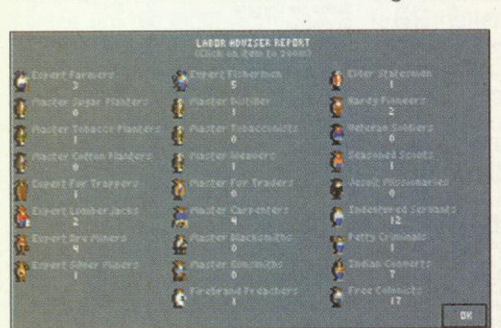
Das Meer, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1492. Dies sind die Abenteuer des Christoph Columbus, der mit der Santa Maria, Nina und Pinta monatelang unterwegs ist, eine neue Welt zu entdecken, wo noch nie zuvor ein Europäer gewesen ist.

Okay, okay, es müssen bei *Colonization*, der neuesten Microprose-Strategie, nicht unbedingt die Spanier sein. Die Engländer, Holländer und Franzosen haben auch kräftig im Eroberungs- und Missionierungsgeschäft mitgemischt. Dementsprechend könnt Ihr auch auswählen, welchem Land Ihr die Treue schwört. Bleiben wir aber der Einfachheit halber einmal bei den Iberern. Der Anfang ist bei allen gleich. Ihr findet Euch erst einmal auf dem offenen Meer dümpelnd wieder, und zwar nur mit einem Kolonisten an Bord. Also auf geht's nach Sevilla, dem Heimathafen, um noch eine Figur an Bord zu holen. Schließlich setzt Ihr Kurs auf die Neue Welt und segelt erst ein wenig an der Küste entlang, wahlweise die von Nord- oder ganz Amerika. Gefällt Euch beides nicht, könnt Ihr auch eine eigene Terra Incognita entwerfen. Habt Ihr ein lauschiges Plätzchen gefunden, geht Ihr an Land. Euer Ort der Ersteroberung sollte aber schon mit Bedacht gewählt werden. Wüsten eignen sich genauso wenig wie Berge als Wohnstatt, schließlich muß man am Anfang darauf bedacht sein, genug Ackerfläche zur Verfügung zu haben, damit unsere Siedler nicht schon beim ersten Winter alle Viere von sich strecken. Auch die Nähe von Indianerdörfern ist nicht unbedingt förderlich für unseren Expansionsdrang, denn unsere roten Freunde mögen es gar nicht, wenn man in ihrem Vorgarten wildert. Den Ureinwohnern begegnet man übrigens recht schnell und wie sich herausstellt, sind sie eigentlich recht friedlich und hilfsbereit, wenn man sie nicht ärgert. Schickt Ihr einen Eurer Siedler zu ihnen, so wird er in irgendeiner Fertigkeit ausgebildet: Fallensteller, Farmer, Bergmann oder Fischer. Weit über ein Dutzend Berufe in verschiedenen Expertenabstufungen stehen Euch zur Verfügung. Die meisten aber bekommt man erst in Sevilla (oder La Rochelle. oder London). Manchmal erzählen sie Euch aber auch Geschichten über das umgebende Land, und – schwupps – vergrößert sich Eure Karte ganz beträchtlich. Leider ist aber auch deren Geduld begrenzt. Wenn Ihr Euch also zu schnell breit macht, alle Wälder abholzt und Euch auch sonst danebenbenehmt, habt Ihr recht schnell sehr unzufriedene Nachbarn. Dagegen hilft nur eins: missionieren. Im Heimathafen wandelt Ihr am besten zwei oder drei Siedler zu Predigern um und laßt sie auf die arme Urbevölkerung los. Am Anfang geht die christliche Überzeugungsarbeit zwar relativ schnell und problemlos vonstatten. Doch je mehr der Indianer konvertiert sind, desto ungehaltener reagiert der Rest. Und irgendwann machen sie aus Eurem kleinen Prediger eine Zielscheibe und eine Missionarsstellung wird wieder frei. Aber letztendlich sollte man sich von solchen Kleinigkeiten nicht erschüttern lassen, danken es Euch die Damen und Herren Wilden doch mit einer ständigen Zufriedenheit, wenn der erste Zorn einmal verraucht ist. Außerdem bekommt Ihr auf diese Art immer Nachschub für Eure Siedlungen, weil einige ihre Stämme verlassen, um bei Euch zu leben. Übrigens haben diese Missionare auch Erfolg bei Indianern, die schon unter dem Einfluß unserer Eroberungskollegen stehen. Ein paar Gerüchte am richtigen Ort zur richtigen Zeit, und schon fallen unsere neuen Freunde über ihre alten Ver-



Aller Anfang ist schwer. Das größte Problem ist die Nahrungsmittelversorgung. Hier sind Spezialisten gefragt.

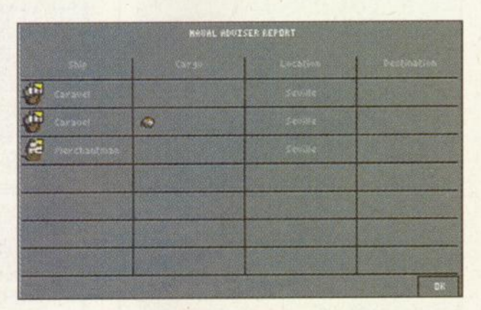


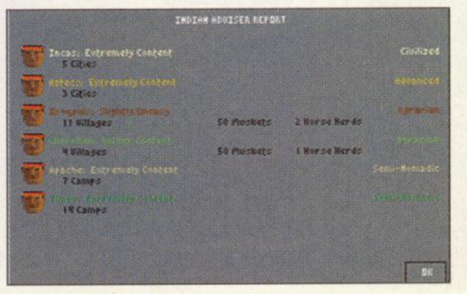


Volkszählung: Wie viele Leute fressen mir die Haare vom Kopf?

Galt Sid Meiers "Civilization" bislang als der Volkswagen unter den Strategie- und Wirtschaftsspielen (es läuft und läuft und läuft ...), gelingt Meier mit "Colonization" der Aufstieg in die S-Klasse. Beide Spiele sind vom Grundkonzept her zwar sehr eng miteinander verwandt, aber "Colonization" hat in vielen Bereichen, die beim Vorgänger vernachlässigt worden sind, erheblich mehr Tiefgang. Vor allem der Wirtschaftsteil wurde von Meier um ein Vielfaches aufgebohrt: Nur wer die natürlichen Ressourcen seiner Kolonien geschickt nutzt, Kolonisten ausreichend schult, Handelsrouten sorgfältig plant und den Warenfluß ungehindert fließen läßt, kommt auf einen grünen Zweig. Eroberungsgeile Militaristen, die Eingeborene lieber meucheln statt missionieren, haben schon nach kurzer (Spiel)-Zeit erhebliche Nachteile. Obwohl alten und eroberungserprobten "Civilization"-Spielern diese Umstellung ungewohnt erscheint: Schon nach den ersten paar Zügen entfaltet "Colonization" ein ähnlich hohes Suchtpotential wie der Vorläufer und hat das Zeug zum Bestseller. Nur eines haben Meier und Microprose leider nicht geschafft: Eine Multiplayer-Option (Modem, Kabel oder Netz) fehlt bei "Colonization".

Super





In jedem Hafen eine Braut. Und in jedem Schiff die richtige Ladung. Die Indianer sind da schon ein größeres Problem.



Herren des Regenwaldes: mit Cortez auf Raubzug

bündeten her und wir brauchen in die ausgeblutete Stadt nur noch mit einem Trupp Soldaten einzumaschieren.

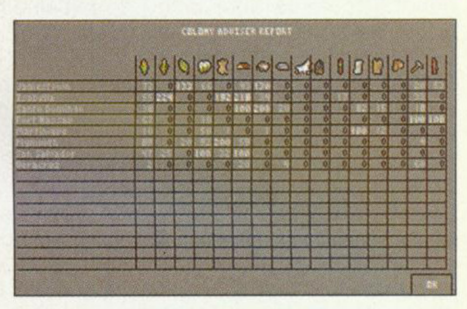
Der Heimathafen ist insofern wichtig, als Ihr hier Eure Waren aus der Neuen Welt verkaufen könnt. Bleibt Euch nach Abzug der Steuern genügend Geld übrig, könnt Ihr die neuen Siedler, die am Kai warten, mit einer Grundausstattung an Werkzeugen ausrüsten, bewaffnen oder mit Pferden versehen. Auch größere Schiffe könnt Ihr hier erwerben. Besonders interessant sind die, mit denen man auch gleichzeitig Krieg führen kann. So werdet Ihr schnell zum Schrecken der sieben Meere, bzw. Eurer Nachbarkolonisten. Die restlichen Schiffe eignen sich eigentlich nur zum Transport von Kolonialprodukten. Da bietet es sich geradezu an, feste Übersee-Handelsrouten einzuführen, mit denen Ihr den Güterverkehr automatisieren könnt. So habt Ihr den Kopf frei für wichtigere Sachen.

Mit dem oben erwähnten Kriegführen ist das übrigens so eine Sache. Man kann ganz drauf verzichten, läuft dann aber Gefahr, irgendwann von den anderen europäischen Mächten untergebuttert zu werden. Am besten ist eine Mischung aus beidem. Rasselt ein wenig mit den Waffen, expandiert munter vor Euch hin, und wenn dann ein Holländer ankommt und was will, verhandelt mit ihm aus einer Position der Stärke. Die Indianer läßt man tunlichst in Ruhe, weil sie einem das Leben zur Hölle machen können, wenn sie wollen. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft und eine Dosis Katholizismus hat bis jetzt noch niemanden geschadet.

Besonders der Handel vertieft das Vertrauen ungemein. Doch dazu muß man erst einmal etwas zum Handeln haben. Die ersten Kolonisten braucht Ihr als Farmer, damit Ihr erst einmal überlebt. Mit Silberminen holt Ihr Euch das nötige Kleingeld zur Expansion. Wichtig sind Bauernexperten und -fischer, denn die produzieren am meisten Nahrungsmittel, und Ihr habt Kapazitäten für Zuckerrohr, Tabak und Baumwolle frei. In der Siedlung werden diese weiterverarbeitet und wahlweise an Indianer oder die Heimat verkauft. Wenn Ihr Planwagen baut, könnt Ihr feste Handelsrouten an Land einrichten, mit Schiffen beliefert Ihr die Heimat. Irgendwann könnt Ihr Euch dann auch beratermäßig verbessern. Damit wird Eure Kolonie immer effizienter und Ihr kommt Eurem Ziel, der Unabhängigkeit vom Mutterland, immer näher. Um dieses frühimperiale Lehrstück zu spielen, sind die Anforderungen an Euren Rechner relativ gering. Ein 386er tut es dicke, nur eine Maus müßt Ihr haben, sonst wird Amerika ohne Euch erobert. *ps*

Wer einmal bei "Civilization" auf den Geschmack gekommen ist, dem wird Sid Meiers Fortsetzung schlaflose Nächte bescheren. Auch wenn Ihr es nach Monaten geschafft haben solltet, die Unbhängigkeit zu erklären und alle anderen Konkurrenten zu vertreiben, fangt Ihr garantiert wieder von vorne an, weil Ihr so viel gelernt habt, daß Ihr meint, die ganze Sache in der Hälfte der Zeit zu schaukeln. Es macht einfach einen Heidenspaß, Städte zu bauen, kleine Männchen umzuwandeln und zu schauen, was sich auf dem nächsten dunklen Fleck auf der Karte befindet. Dabei hat man ständig den übersichtlichen Sandkasten-Überblick, den man auch nach Belieben weg- und heranzoomen kann. "Colonization" ist in der Tat ein grenzenloses Spiel, weil es mehrere Arten gibt, wie man zum Ziel kommen kann: Entweder man ist der rücksichtslose Eroberer, der keinen Unterschied zwischen Indianern und Holländern macht oder der geschickte Händler, der alleine durch Geld die Macht hat, zu bestimmen, was Sache ist. Die Bedienung mitsamt der verschiedenen Editoren ist denkbar einfach und dürfte auch für den unerfahrenen Microprose-Strategen kein Problem darstellen.

Super



Kolonialwarenladen: Wie produktiv sind meine Siedlungen. Alle Zahlen auf einen Blick.

Der Revolutionsanzeiger: Wieviele Prozente fehlen mir noch zur Unabhängig keit?



Ein Schiff wird kommen ... In der Heimat werden neue Kolonisten ausgerüstet und in die Neue Welt verfrachtet.



MS-DOS

Hersteller: Miroprose
Testmuster: Miroprose
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: 2 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Tastatur Maus

Grafik: 54%
Sound: 43%

84%

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

The Lounge Wizards

Masters of Magic



El Mercenarios: Was sie leisten, was sie kosten ...

Nach "Colonization" holt Microprose in diesem Monat zum zweiten Schlag in Sachen Strategie aus. Und wenn *Masters of Magic* irgendwie aussieht, als hätte Sid Meier seine Finger im Spiel gehabt (hatte er aber nicht), dann bestimmt nicht grund- und folgenlos. In beliebter *Civilisation*-Manier, d.h. mit annähernd der gleichen Grafik und beinahe identischem taktischen Aufbau, erscheint auf dem Bildschirm eine Landschaft, die einem irgendwie vertraut vorkommt. Aber nur irgendwie, denn hier wird kein Land kultiviert, sondern hier geht es eiskalt um die Vorrangstellung Eures eigenen Magiers in einer Welt der zwei Ebenen. Doch bevor Ihr Euch in dieses Abenteuer stürzt, müßt Ihr Euren Oberschamanen erst einmal kreieren. Und da ist die Auswahl recht groß. Darf's ein wenig böser sein, mit einem Schuß Naturkräften, oder vielleicht zieht Ihr ja doch die Heiligkeit in Person vor. Für jeden Gustus hält das Auswahlmenü etwas bereit, und einer der 14 Damen und Herren wird schon passen. Aber Obacht! Je nachdem, was für einen Zauberer Ihr auswählt, wird auch das magische Potential verändert: Bei der Erforschung von Zaubersprüchen hat das einen sehr großen Einfluß. So kann zum Beispiel ein mieser Finger wie R'Jak keine Erzengel herbeirufen. Ariel (wie der Name schon sagt, die Reinheit schlechthin), wiederum bleiben einige Drachen versagt. So hält sich alles irgendwie die Waage.



Die Kartenübersicht für den schnellen Überblick

Jetzt geht es darum, die Gegner zu bestimmen. Ob es jetzt einer ist oder drei sein sollen, das bleibt Eurem Geschmack überlassen. Bedenkt aber, daß einer alleine hartnäckiger sein kann als ein ganzer Verein, der sich auch gerne einmal untereinander beharkt. Die Anzahl der Mitzauberer sagt allerdings nichts über den Schwierigkeitsgrad aus. Den stellt Ihr nämlich extra ein.



Vom Dorf zur Großstadt: Hier wird gebaut, was das Zeug hält

Habt Ihr also zu Anfang klar gemacht, wo es langgehen soll, erscheint die Karte. Nicht erforschte Gebiete bleiben im Dunklen, Aktionsfelder mit Städten, Türmen und andere Point of Interests warten auf die Eroberung. Bevor Ihr aber überhaupt nur daran denken könnt, Ruhm, Ehre und Geld zu erlangen, müssen Eure Untertanen zu Essen haben. Im Stadtmenü wird erst mal alles für den Häuserbau eingesetzt, denn nur so zieht Ihr genug Leute an, die Ihr später für die Errichtung von Gilden und anderen Baulichkeiten einsetzt. Achtet aber immer darauf, daß der Foodlevel im schwarzen Bereich bleibt,



Krieg der Chimären: Magie ist (fast) alles

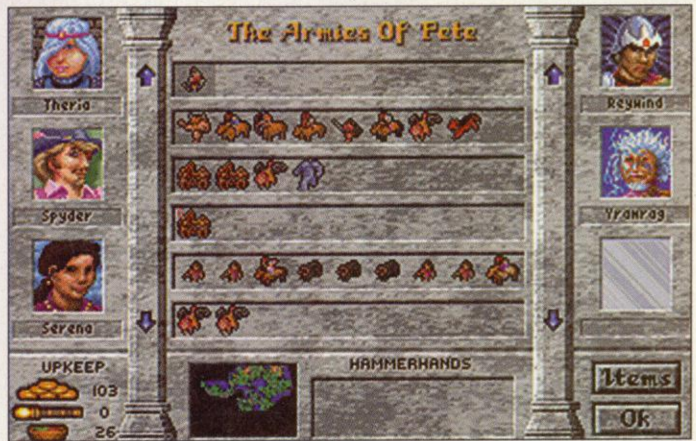


Phantastische Karriere: Unser Spyder macht einen Level ...

sonst gehen Euch etwaig angeworbene Truppen recht schnell stiften.

Was jetzt den kriegerischen Teil des Ganzen angeht, so habt Ihr zwei Möglichkeiten: Die eine ist, selber Truppen zu produzieren. Dazu müßt Ihr aber in den Ortschaften, die in Eurem Einflußbereich liegen, Gilden bauen, um die Qualität der Truppen zu verbessern, bzw. gänzlich neue Einheiten ins Leben zu rufen. So könnt Ihr mit der Wizards Guild Heerscharen von Zauberern in die Schlacht schicken, die besonders im Zusammenhang mit den entwickelten Zaubersprüchen überaus wirksam sein können. Da aber Eure Welt von verschiedenen Rassen bevölkert wird, sind auch die Entwicklungsmöglichkeiten recht unterschiedlich. Nicht überall besteht die Möglichkeit, eine Zauberergilde zu bauen. Also probiert Ihr alle Möglichkeiten am besten einmal aus.

Die andere Alternative ist zu warten, bis irgendeine Armee Euch ihre Dienste anbietet. Das passiert aber nur sporadisch, und die harten Cracks sind auch nicht immer dabei. Besser ist es also, wenn man auf ein paar Helden wartet, die manchmal auch des Weges kommen. Nur sie können Erfahrungspunkte sammeln und Waffen wechseln. Die Unterschiede zwischen diesen Charakteren, ihre Stärken und Schwächen variieren zum Teil sehr stark. So können Zauberer zum Beispiel nicht mit dem



Patterns of Force: Mit den richtigen Leuten wackelt jedes Königreich, auch wenn sich nicht immer alle auf einmal bewegen lassen ...



Welcome to the Party: Bis zu sechs Helden lassen sich ausrüsten ...

Also, bis jetzt bin ich noch nie von diesen Microprose-Strategien enttäuscht worden. Alle sind bis heute Klassiker für sich. Gerade bei "Masters of Magic" ist es erfreulich, daß man zusätzlich zur Wirtschaftssimulation auch überschaubare Rollenspielelemente eingeführt hat, die dem Ganzen noch den letzten Kick geben. Der erfahrene Spieler wird zwar sehr schnell feststellen, daß die einfachste Einstellung sehr schnell zu knacken ist, was aber als "Warming Up" nicht schlecht ist. Denn wenn Ihr so richtig aufdreht mit vier Gegnern und höchstem Schwierigkeitsgrad, dann spielt Ihr Tage und Nächte durch. Trotz aller Komplexität hat man größten Wert auf einfache Handhabung und Überschaubarkeit gelegt. Strategiespiele dieser Art sind wie ein alter Pantoffel, in den man hineinschlüpft und sich wohlfühlt. Doppelt erstaunlich, daß Microprose immer einen neuen Dreh findet, der jedes neue Strategiespiel wieder interessant macht. Hut ab.

Super

Schwert klämpfen, Berserker wiederum sind in Ihren Zauberkräften stark eingeschränkt. Um diese Gesellen auszurüsten, müßt Ihr entweder sehen, daß ein Marketender vorbeischaut, dem Ihr Schwerter, Armbrüste, Helme und Rüstungen abkaufen könnt. Ihr könnt sicher sein, daß die Preise immer im Rahmen des bezahlbaren bleiben.

Fühlt Ihr Euch also stark genug, könnt Ihr losziehen und erobern. Je mehr Städte in Eurem Einflußbereich sind, desto mehr Kohle und Manapunkte macht Ihr. Manapunkte braucht Ihr zur Entwicklung und zum Einsatz von Zaubersprüchen. Dabei fangt Ihr recht klein an, arbeitet Euch aber zügig nach oben. Wie gesagt, wenn es mit den Eroberungen so klappt, wie es klappen soll! Ansonsten kann es nämlich passieren, daß einer der Kollegen einfach den Spieß umdreht und Euch eine Stadt nach der anderen klaut. Dabei ist egal, ob sie Euch gehören oder nicht. Über ein Untermenü könnt Ihr die Gegner immer im Auge behalten: Wie hoch ist die magische Kraft im Vergleich zum Opponenten, wer hat die meisten Städte und so weiter.

Steht Ihr nur auf Platz zwei oder noch niedriger, dann macht Ihr etwas verkehrt. Also könnt Ihr wie in *Civilisation* und *Colonization* ein klein wenig Politik betreiben. Schließt mit anderen Zauberern ein Bündnis gegen einen anderen Fiesling! Ist der schließlich hinüber, könnt Ihr Eurem Ex-Partner getrost ins Kreuz fallen und ihm nun Eurerseits den Garaus machen. Dabei heißt es immer wieder: Erforscht Zaubersprüche, was das Zeug hält. Habt Ihr erstmal den Unverletzbarkeitsspruch entwickelt, den Ihr auf frisch herbeigerufene Erzengel anwenden könnt (bei den anderen sind es irgendwelche Steingolems), muß sich Euer Gegner schon sehr warm anziehen, wenn er auch nur einen Blumentopf gewinnen will.

Kommt die Party jetzt in eine Stadt, die ganz gut in Eure Sammlung passen würde, wird automatisch auf den Kampfbildschirm umgeschaltet. In isometrischer Aufsicht können die eigenen Helden und Minotauren entweder automatisch oder manuell zum Sturm auf die Stadt blasen. Dabei gilt es, bei stärkeren Gegnern Zaubersprüche so effektiv wie möglich einzusetzen, sonst seht Ihr kaum Land. Hier macht Übung den Meister. Wächst Euch die Sache dann wirklich einmal über den Kopf, könnt Ihr auch einfach stiftengehen. Ist der Fall klar, und die Jungs von der anderen Seite sind eindeutig unterlegen, tut es auch der automatische Modus. *ps*

The Wizard of Oz. Sprücheklopfen ist alles



Gabriels Rache: Den Dunklen Mächten geht's ans Leder...



MS-DOS

Hersteller: Microprose
Testmuster: Microprose
Besonderheiten: Keine
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 57%
Sound: 28%

85%



Auf dem Weg zum Sieg: Mit himmlischer Hilfe geht es jetzt nur noch bergauf ...



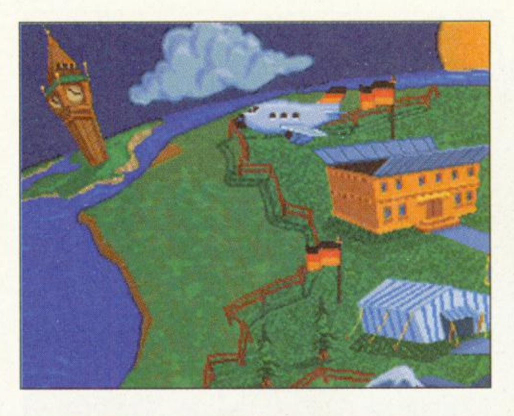
Die Stadtverwaltung: Alle Siedlungen auf einen Blick, so hätt's auch Herr Antwerpes gern...

Jetzt geht's los

Hurra Deutschland

Wenn diese POWER PLAY erscheint, ist die Bundestagswahl am 16. Oktober nicht mehr fern – wer als Kanzlerkandidat mitmischen will und nicht zufällig Helmut oder Rudolf heißt, kann nur noch zu *Hurra Deutschland* greifen. Die deutsche Softgold-Produktion basiert auf der gleichnamigen Politsatire mit den "Spitting Image"-inspirierten Gummipuppen, die vor einiger Zeit im 1. Programm herumkasperten und dort für gebremsten Politspaß sorgten. Das Institut für "demoskopische Entropie" unter der Leitung von Doktor Becher hat in aufwendigen Computeranalysen den Durchschnittsbürger Paul als typischen Deutschen mit besten Chancen bei der Kanzlerwahl herausgefiltert.

Wie der Zufall es so will, ist der Spieler von *Hurra Deutschland* dieser unerfahrene, aber aussichtsreiche Kandidat. Wer jetzt nur den Demoskopen vertraut und sich auf die faule Haut legt, wird weiterhin CDU oder SPD das Ruder der Republik überlassen müssen – nur wer aktiv Wahlkampf betreibt, wird die Demokratie zu seinem Diener machen und als Bundeskanzler aus der Wahl hervorgehen. Denn was hat der Doktor uns im Fall eines Sieges versprochen? Viel Macht, viel Geld und viele Frauen. Von dem unermeßlichen Ruhm, der uns erwartet, mal ganz abgesehen.



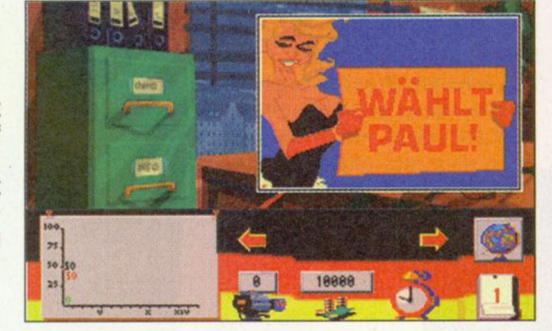
Völlig losgelöst: Auch ohne Pfeife schwebt Kanzlerkandidat Paul hoch über den Wolken



Halleluja: Engel Franz-Josef freut sich über das Hillary-Aktfoto aus Bills Privatarchiv



Whitewater, Sexaffären, Gesundheitsreform und jetzt noch ein Besuch von Paul – Bill Clinton ist nicht zu beneiden



Die Zukunft schaut auf uns: Mit Paul für Fortschritt und Völkerverständigung

Weibliche Leser vermissen jetzt vielleicht eine Option für den Geschlechtswechsel. Da habt Ihr recht, die gibt es nicht – dafür darf der Spieler andere Aktionen auswählen: Für einen erfolgreichen Wahlkampf könnt Ihr auf einer abstrahierten Deutschlandkarte verschiedene Schauplätze anwählen und bei der Atom-Lobby um eine milde Gabe bitten oder Euch mit einem ausländischen Staatsoberhaupt fotografieren lassen. Immer gut fürs Image. Interessant ist auch ein Besuch im lokalen Politikertreff: Hier könnt Ihr durch geschickten Themenwechsel zum Beispiel zwischen CSU-Engel FJS und SPD-Lafontaine eine Keilerei anzetteln – das wirkt sich positiv auf Eure Wahlchancen aus.

Euer Beliebtheitsbarometer steigt weiter, wenn Ihr in einem bayerischen Bierzelt unter Zeitdruck auf populäre Aussagen klickt oder im Fernsehstudio teure Werbespots produziert. Die Macht des Geldes dürft Ihr nie vergessen, denn wer keine Parteispenden von Pharmaziekonzernen oder der Rüstungsindustrie erhält, wird mit wehenden Segeln im Strudel des Kapitalismus untergehen. Nach 16 Tagen ist der Wahlkampf nehezu vorbei und Ihr steigt zum Finale in die TV-Arena: Ein Rededuell mit den zwei anderen Kandidaten entscheidet letztendlich über Erfolg oder Niederlage. *js*

Geht so

Die Gummipuppen der Hurra Deutschland TV-Serie waren lustig, ebenso wie die gelungenen Stimmenimitationen. Diese beiden Faktoren retteten das deutsche "Spitting Image"-Remake vor der Tristesse, denn das Witzniveau der Dialoge lag nur selten über Stammtischniveau. Unter dem gleichen Symptom leidet das Spiel: Themen wie Sondersteuer für Nicht-Bayern und Brillen-Allergie können mir keinen Lächler entlocken. Die Präsentation ist hingegen gelungen: Die Grafik ist schön, die Musik passend und die Mausbedienung intuitiv. Auch ohne Lesen der Anleitung klickt sich der Politneuling von der Wahlkampfrede in Bayern zum Staatsbesuch in Amerika. Das Spielprinzip hat man ebenso schnell begriffen: Hier und da den Volkstribun spielen, nie die spendable Industrie-Lobby verärgern und Kneipenzwist zwischen CDU/CSU und SPD anzetteln. Als kurzweiliges und themengerechtes Intermezzo zum Verkürzen der Wartezeiten zwischen den Hochrechnungen am 16. Oktober ist Hurra Deutschland gut geeignet. Aber die Langzeitmotivation dürfte schnell in Politverdrossenheit wechseln.



Arme Erde

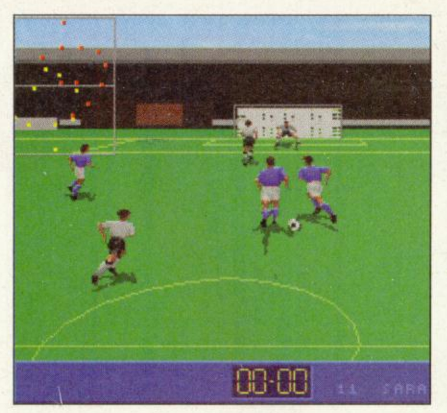
Planet Football

Es kommt spät, aber es kommt. Infogrames *Planet Football* erscheint zwar nicht eben rechtzeitig zur Weltmeisterschaft (einige Leute behaupten gar, es komme zu spät!), soll dafür die Verspätung allerdings durch genialste Spielbarkeit und neue Ideen wettmachen. Anfangs mutet die Soccer-Simulation jedoch wie jedes andere Fußballspiel an.

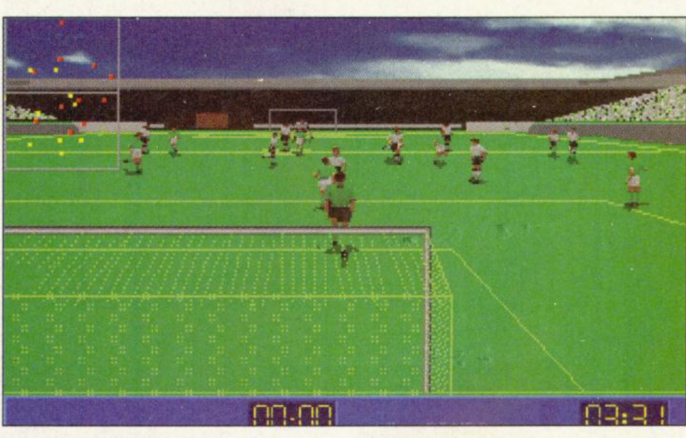
Zu Beginn entscheidet Ihr Euch wie immer allein oder auch zu zweit für verschiedene Spielmodi: Im Training spielt Ihr allein mit Euren elf Mannen und macht Euch mit der Steuerung vertraut, während es im Freundschaftsspiel gegen eine Mannschaft Eurer Wahl um Tore geht. Im WM-Modus sucht Ihr Euch die Traummannschaft aus und startet alsbald in der jeweiligen Gruppe. Danach läßt sich sowohl die Spieldauer einstellen, als auch die Art des Spiels. Im "interaktiven" Spiel übernehmt Ihr sowohl die Rolle des Trainers, als auch die des eigentlichen Spielers. Ihr stellt Eure Mannen nach deren Fähigkeiten auf (fünf verschiedene) und legt sowohl Taktik als auch Strategie fest. Im "Zuschauer"-Spiel sorgt Ihr Euch allein um die taktische Aufstellung Eurer Mannen und dürft sie auch auswechseln. Die Steuerung während des Spiels übernimmt der Computer für Euch.

Auf dem Rasen angekommen, erwartet uns eine ganz andere Perspektive: Das Geschehen sehen wir komplett in 3D. Die imaginäre Kamera hängt dabei immer kurz hinter dem Ball und blickt in Richtung ein und desselben Tores. Dabei steuert Ihr immer den ballnächsten Spieler und schießt oder paßt auf Knopfdruck. Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto stärker wird dabei der jeweilige Schuß – abgefälschte Bälle sind bei entsprechender Joystickbewegung ebenfalls möglich. Natürlich dürft Ihr auch grätschen, köpfen oder fallrückziehen, vorausgesetzt, Ihr erwischt den Ball in der Luft. Zur besseren Orientierung wird in der linken oberen Ecke eine Spielfeldübersicht eingeblendet.

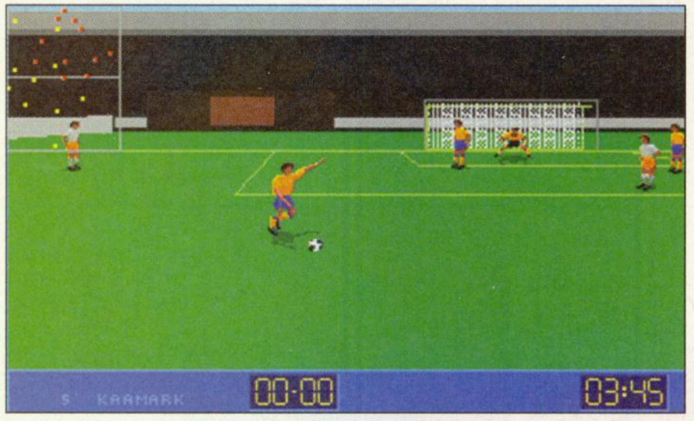
Nach jedem Spiel wird der Spielstand automatisch gespeichert. *kn*



Nette Szene – aber welchen Spieler steuern wir?



Der tote Winkel: Wo ist der Ball?



Der Ball ist rund: Schöne Grüße von Sepp Herberger

na ja

Das mußte ja wieder in die Fußballhose gehen. Echte 3D-Soccer waren noch nie erfolgreich und spätestens seit dem unmöglich schlechten Vector Soccer hätten alle Hersteller die Finger von 3D-Fußballern lassen sollen. Aber Infogrames wollte (oder konnte) nicht hören. Prompt gehört das Produkt des französischen Sportspieldebütanten zu den schlechtesten Fußballsimulationen der letzten drei Jahre. Dabei nerven weniger die etwas unkorrekte Steuerung oder die Features für Mannschaftsaufstellung und ähnliches. Am schlimmsten trifft es den Bereich, der für ein spaßiges Fußballvergnügen unentbehrlich ist, nämlich die Übersichtlichkeit auf dem Spielfeld. Ständig überblicken wir nur einen zu kleinen Abschnitt des Rasens und haben durch die dumme Perspektive nicht nur Orientierungsprobleme, sondern können weder vernünftig passen noch dribbeln. Die Übersicht in der linken Ecke ist zu klein, um sich mit einem Blick zu orientieren und somit gänzlich nutzlos. Im Endeffekt scheitert die Spielbarkeit am "Wo-bin-ich"-Syndrom des Spielers. Planet Football macht weniger Spaß, als eine Partie Dart mit Stevie Wonder.



Taktik oder TicTac: Die Aufstellung zählt




Wer ist der beste? Der Spielereditor





Powerservice

Heft 11/94

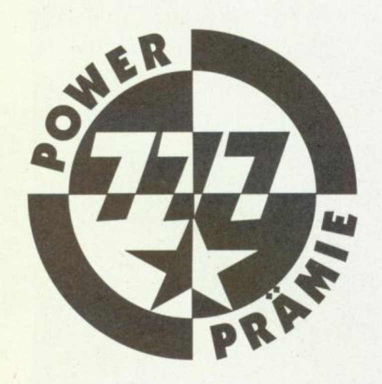
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Vertraue der Macht

Wenn man sich die Komplettlösungen, Karten und Players-Guides ansieht, die Ihr uns in diesem Monat geschickt habt, dann sollte man annehmen, daß ganz Mitteleuropa in den schmierigen Klauen des Imperiums liegt. In jeder Stadt treiben mindestens zwei Darth Vaders ihr Unwesen und dreht sich ein Todesstern. – Mit einem Wort: Ihr spielt "TIE-Fighter" und sonst nichts. Seid also nicht böse, daß wir nur eine Lösung zu LucasArts neuem Knaller veröffentlichen konnten.
Merke: Ein kurzer Anruf in der Redaktion schützt vor unnötiger Fleißarbeit.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Das Forum erreicht Ihr mit dem Befehl **GO MAGNA**. An einer eigenen Sprungadresse wird noch gewerkelt. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail ereichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe.



The Superhero League of Hoboken

Rene Bozkurt aus München hat Legends Superhelden Adventure geknackt, was wir mit einer POWER-Prämie belohnen.

Vorbemerkungen

Zunächst muß einmal gesagt werden, daß das Spiel trotz seiner Mischung aus Rollenspiel und typischem Legend Adventure im Xanth-Stil mehr aus letzteren Passagen besteht, was das Ganze auch um einiges erschwert. Das Spielchen besteht aus einer recht kleinen Welt, genauer gesagt aus 12 normalen Sektoren, die jeweils 16 x 12 Felder groß sind und aus 12 weiteren Gebieten derselben Größe, die jedoch nur über bestimmte Felder in den 'normalen' Sektoren bzw. über sog. Tubecars (nichts anderes als U-Bahnen) zu erreichen sind.

Die Party-Zusammenstellung aus den diversen Superheroes

Eigentlich sollte es egal sein, welche Charaktere man wählt, bzw. in der Bar sitzen läßt. Um einige Missionen im Spielverlauf lösen zu können, bedarf es bestimmter Superhelden, die allerdings bei Bedarf kurz ausgeliehen werden können. Meine persönliche Party sah am Ende des Spiels folgendermaßen aus: 'The Crimson Tape', 'Robomop', 'Iron Tummy', Caped Cod', 'Toastbuster', Treader Man', 'Mighty Magnitude', 'Princess Glovebox' und 'Zaniac'. Ein Großteil dieser Helden kann zu Beginn des Spiels noch gar nicht ausgewählt werden, weshalb sich am Anfang einfach die Helden mit den meisten Hitpoints empfehlen. Von den hauseigenen Superkräften ist zu Beginn des Spiels eigentlich keine von irgendeiner Relevanz, da man die nötigen Kräfte noch früh genug bekommt. Zur Ausrüstung ist zu sagen, daß man stets alles aus dem Schrank im HQ mitnehmen sollte, um es entweder zu verwenden oder zu verkaufen. Die Waffen, die in den Dörfern angeboten werden, sollte man sich nicht zulegen, da man genug Ausrüstung nach verschiedenen Kämpfen finden kann.

Die Welt der Superhero League of Hoboken

Man sollte sich immer nur in die Sektoren vortrauen, die durch die Mission verpflichtend sind, da die übrigen oft nur allzu starke Gegner vorzuweisen haben. Sobald jedoch ein Sektor betreten werden muß, sollte man ihn auch komplett erkunden, da erstens nach ca. zehn Kämpfen keine Gegner mehr kommen und es zweitens nach kompletter Erkundung eines Sektors einen ordentlichen, anwachsenden Zuschlag an Erfahrungspunkten gibt. (So gibt es z.B. nach Erkundung des letzten Sektors ganze 100 000 Exp. für jeden Superhelden). Eine Ausnahme hierbei stellt vielleicht nur Sub New York da, da die Gegner hier unten zum Zeitpunkt des ersten Betretens noch etwas zu stark sein dürften. Bevor man jedoch ein Gebiet komplett erforschen kann, benötigt man diverse Dinge, die man erst im späteren Verlauf des Spiels erstehen kann, so z.B. ein Orientierungsbuch für den tiefen Wald oder ein Schlauchboot für tiefes Gewässer. Eine andere Möglichkeit, zumindest zu Beginn des Spieles einige Exp. zu sammeln, ist ins Bordell zu gehen (k$100 = 1200 Exp., k$200 = 5000 Exp.) !

Falls man unterwegs auf irgendwelche Leutchen trifft, die den Helden etwas verkaufen wollen, sollte man je nach Finanzen möglichst immer darauf eingehen; allem voran der Schutz vor radioaktiver Verstrahlung, die die Charaktere am Rasten hindern kann.

Noch ein Wort zu den Kämpfen unserer Helden: Genau genommen sind eigentlich nur die drei Icons 'Hand-to-Hand Attack', 'Shooting Attack' und 'Flee' von Nutzen, da sich mit diesen drei Symbolen jeder Kampf entscheiden läßt. Entweder besiegt man die Gegner, oder man weiß im voraus, daß man den Kampf nicht überleben kann und flieht deshalb.

Zu den Gegenständen: Beim Lesen des folgenden Textes kann es vorkommen, daß man sich wundert, woher man denn plötzlich diesen und jenen Gegenstand haben soll. Viele Gegenstände erhält man nämlich ganz automatisch nach Besuchen diverser Plätze oder Beendigung verschiedener Aufgaben. Falls man einen erwähnten Gegenstand also einmal nicht haben sollte, liegt das daran, daß man entweder eine Mission oder einen bereits erwähnten Ort nicht besucht hat. Daher auch der vorangegangene Tip, jeden Sektor so früh wie möglich komplett zu erforschen!

Der Spielverlauf

Das komplette Spiel besteht aus sechs mal fünf (6 x 5) Missionen, die es jeweils in der richtigen Reihenfolge zu erledigen gilt, bevor Ihr im Hero Level 7 die finale Mission mitgeteilt bekommt!!

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.







Superhero Class Level I

Begibt man sich zu Beginn des Abenteuers in den ersten Stock des HQs (Hauptquartier), erhält man dort von Matilda, dem Supercomputer, seine ersten fünf Missionen:

Mission 4:
Diesmal braucht man aus dem Shop auf dem Paterson Marktplatz (2D,(8/8)) die 'Cheese Eating Microbes', mit denen man sich zum Jersey City Marktplatz begibt (2C,(12/8)) und die Mikroben über die Lim-

1. A Cache of jalapeno peppers in Newark must be destroyed before they can infiltrate ...
2. A computer malfunction in Paterson threatens to cause local unrest.
3. A flock of rabid sheep are terrorizing East Orange and endangering public health!
4. A Limburger Bomb could make Jersey City Marketplace uninhabitable.
5. Doctor Entropy has developed a ray that could bring intervillage commerce to a halt!

In diesem ersten Level ist es so, daß die Mission '1' zuerst, dann in beliebiger Reihenfolgen '2,3 und 4' und zuletzt die Mission Nr. '5' erledigt werden muß!

Mission 1:
Um die erste Mission erfüllen zu können, muß der Iron Tummy in die Truppe aufgenommen werden, was übrigens gar nicht mal so schlecht ist, da er auch sonst kein übler Charakter ist. Man begibt sich also zunächst zum Stadteingang von Newark (Fähre benutzen), der sich in Sektor 2C (wo man startet), an der Stelle 6/8 befindet und betritt diesen neuen Sektor. Hier begibt man sich zur Lagerhalle an Position 10/2 und wendet die Superkraft des Iron Tummys (Eat Spicy Food...) auf den Stapel Gemüse an, der sich darauf auch gleich in nichts auflöst. Man nimmt sich nun den Lumpen (Rag) und verläßt das Gebäude. (Sektor erkunden!)

Mission 2:
Man begibt sich zum Tempel im Sektor 2D (7/10) und zerbricht dort den Blumentopf. Nun nimmt man die Pflanze, die Grußkarte und den Schmutz, indem man den Lumpen mit dem Haufen benutzt. Nun noch den Magneten mitgenommen und fertig.

Mission 3:
Als nächstes wird der Marktplatz im selben Sektor (8/8) angesteuert, wo man sich im Zubehörladen (Pawnbroker's Tent) das Anti-Schaf-Spray kauft und damit zum East Orange Marktplatz (neben dem Eingang zu Newark) flitzt und die Schafe vertreibt. Letztlich noch den Lumpen auf den Schafhaufen legen und geschafft!

buger-Bombe im Kofferraum des Autos gießt. Noch mit dem Lumpen die übriggebliebene Flüssigkeit aufsaugen und auf zu Dr. Entropy.

Mission 5:
In Edison's Labor in Sektor 2C an Pos. 4/12 legt man den vollen Lumpen auf das 'Plorpium Plating', benutzt die Superkraft des Robomops 'Clean almost any mess' und geht einen Raum nach Norden, wo man Dr. Entropy's Maschine den Stecker rauszieht und somit seinen Plan vereitelt. Bevor man ins HQ zurückkehrt, sollte man noch die Glühbirne und den Lautsprecher des Grammophons mitnehmen (Cone).

Superhero Class Level II

Wieder zurück im HQ erhält man einige neue Gegenstände im Schrank ('Isotopes' zur Aneignung von Superkräften immer sofort anwenden), einen neuen Charakter und fünf neue Missionen:

1. Preserve the secret formula for Silly Putty.
2. Acquire some quacamole for the League's Cinco de Mayo party next month.
3. The Piscataway warlord is becoming more belligerent.
4. Discover why the Scranton Superhero League is not responding to communications.
5. Doctor Entropy has almost perfected a species of pigeon with 'perfect aim'.

Die Reihenfolge dieser Missionen ist völlig egal, jedoch kann die fünfte und letzte erst angegangen werden, wenn die ersten vier erfolgreich absolviert worden sind.

Mission 1:
Um zum Newark Control Tower zu gelangen, müssen mind. zwei Partymitglieder zu je. mind. 25 Prozent die Superkraft 'Really good at treating water' besitzen. (Treader Man hat diese von Haus aus und ein anderer Charakter kann diese durch ein beliebiges blaues 'Isotope' erlernen). Im Control Tower in Sektor 2C(7/6) öffnet man den Blechschrank und schnappt sich das Pappy Outfit, mit dem man sich umgehend zum alten Mann begibt, den man im Zelt des Schamanen auf dem Hackensack Marktplatz (2D,(13/6)) finden kann. Man zieht sich das Pappy-Kostüm an und überredet den Alten, der Party das Dokument auszuhändigen. Unverkleidet das Dokument eingestrichen und das Plastikei mitgenommen, geht es weiter mit Mission Nr. 2.

Mission 2:
In der alten Fabrik im Sektor 1C an Pos. 4/5 findet gerade ein Streik statt, was die Party allerdings nicht daran hindert, die durchsichtige Plastik Paneele anzunehmen und die 98-Watt-Birne gegen die 100-Watt-Birne aus dem Inventar auszutauschen. Die Mission ist erfüllt, wenn man die Avocado und das 'Guacamole' (Sorry, aber dieses Etwas hat sich in meinem Wörterbuch nicht gefunden) vom Fließband genommen hat.

Mission 3:
Man begibt sich in die Piscataway Mansion (1B,(13/9)), wo man einen Raum nach Norden geht und dort die Steinbüste vom Regal nimmt. Statt dessen stellt man den Magneten aufs Regal und geht wieder zurück nach Süden, wo man einige Zeit wartet und vor Verlassen des Hauses natürlich noch den Briefbeschwerer mitnimmt.

Mission 4:
Um die Horde Superhelden in Scranton wieder zur Arbeit zu überreden, muß man unbedingt Ms. Pepperoni, die einzige weibliche Superheldin, zur Party hinzufügen. Um nach Scranton zu gelangen, muß man die graue Untergrundbahn in Newark benutzen (Newark: 2C(6/8) und U-Bahn Eingang: (9/10). Auf dem Weg sollte man das Plastikrohr, das neben der grauen Bahn liegt, nicht vergessen. Ist man in Scranton ausgestiegen, nimmt man sich sofort die Strahlenwaffe (Bowdlenizer) und begibt sich zum Scranton HQ (6/5), wo man seine weibliche Helden darum bittet, auf die Playboy-Mags zu schießen (leider kann kein anderer Charakter diese Aufgabe erledigen).

Mission 5:
Bevor man es erneut mit Dr. Entropy aufnehmen kann, braucht man aus dem Keller des eigenen HQs die DAT-Kassette mit Sinatra-Musik (im Rücken der Wachsfigur versteckt) und den Transmitter aus dem Laden am Piscataway Marktplatz (1B, (12/7)). Nun begibt man sich ein weiteres Mal in den Newark Control Tower (2C,(7/6)) und versucht dort, die Treppe nach oben zu gehen. Dem alten Sammler, der die Party aufhält, drückt man das Plastikei, die Avocado, den Briefbeschwerer und den Kohlebrocken (den bekommt man automatisch entweder nach einer Mission oder aus dem Storage Cabinet im HQ) in die Hände und setzt seinen Weg nach oben fort. Hier legt man die Kassette in den Transmitter und schaltet das Gerät ein.

Superhero Class Level III

Ab diesem Level sollte man die einzelnen Missionen in der von mir vorgegebenen Reihenfolge lösen, da sie entweder einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad besitzen, oder für eine Mission ein Gegenstand aus der vorhergehenden Mission benötigt wird.

Wer sich nicht an die empfohlene Reihenfolge hält, landet schnell in einer Sackgasse.

1. An important relic has been stolen from a museum in Morristown.
2. Priests in the Piscataway Market are corrupt.
3. High radiation levels are threatening the Mineola city-state.
4. A cat is trapped underneath the Liberty Bell.
5. Dr. Entropy has apparently succeeded in interbreeding a racehorse and a sewer rat.

Wie immer, einen neuen Charakter picken und neue Gegenstände im Storage Cabinet einheimsen!

Mission 1:
Als erstes muß man sich aus der Paterson Mansion im Sektor 2D(9/9) den Kleiderständer (Coat Rack), den Mantel (Fur Coat) und den Plastikbehälter (Case) besorgen, mit denen man sich dann in das Washington's HQ im Sektor 1C(9/12) begibt. Den Kleiderständer stellt man hier auf den hellen Spot am Boden und nimmt sich dafür die Uniform, die Perücke und die falschen Zähne.

Mission 2:
Bevor man zum Piscataway Tempel im Sektor 1B(11/7) rennt, kauft man sich am Marktplatz im selben Sektor (12/7) den Seitenschneider (Wire Cutters). Im Tempel geht man einen Raum nach Westen und versteckt sich dort unter dem Altar. Hat man gewartet, bis die Schuhe des Priesters erschienen sind, untersucht man den Knopf (Knot) im Boden und nimmt das lose Brett links daneben. Das darunter laufende Kabel zerschneidet man und verläßt den Altar. Nun noch gewartet, bis die nächste Messe beginnt und...

Mission 3:
Die leichteste Mission von allen wird wie folgt gelöst: Am Yonker Marktplatz im Sektor 3D(6/9) kauft man im Zelt des Händlers die 'Lead-Lined Longjohns' und liefert diese am Mineola Marktplatz (4C,(1/9)) ab. Das wars dann auch schon.

Mission 4:
Erst muß man ins HQ zurückkehren, um sich die vorigen Missionen quittieren zu lassen. Auf dem Weg zum Yonker Markt im Sektor 3D(6/9), findet die Party nach einem Kampf die Zugangskarte zur roten Untergrundbahn. Auf dem Markt angekommen, gibt man dem Schamanen den Plastikbehälter (Plastic Case) und kauft darauf beim Händler die 'Orienteering Guide', die es der Party erlaubt, nun auch die Wälder zu durchqueren. Anschließend begibt man sich zur roten Untergrundbahn (in Newark an Pos. (9/10) im zweiten Untergeschoß) und fährt mit dieser nach Philadelphia. Hier angekommen, begibt man sich zur 'Nautilus' und bearbeitet das gute alte Ding (man benötigt übrigens mind. 250 – 300 Brawn über alle Charaktere verteilt; hat man diese noch nicht, kann man sie durch den Verzehr von Fleisch, nicht Fisch, bekommen). Um nach dieser Prozedur nun das Kätzchen zu retten, geht man in Philadelphia zum Pavillon bei Pos. (10/6). Hier steckt man das Plastikrohr in den Spalt in der Glocke und das Rohr auf die Spitze der Spraydose (Nitrus Can) und schüttelt selbige heftig. Noch die Pfeife unter der Glocke genommen und auf zu Dr. Entropy...

Mission 5:
Um den lieben Doktor diesmal aufzuhalten, holt man sich vom Marktplatz in Bernardsville im Sektor 1C an Position (5/8) das Plakat und hängt es im Belmont Park (3C,(13/7)) an den Eisenrahmen (Steel Framework). Bevor man ins HQ zurückkehrt, sollte man nicht vergessen, die grüne Fahrkarte mitzunehmen, die hier jemand verloren haben könnte ... (oder auch nicht)

Superhero Class Level IV

Die nächsten fünf Missionen lauten folgendermaßen:

1. The Superhero League of Flushing is infested by mice and is calling for assistance.
2. A religious cult is occupying Times Square and is fomenting unrest.
3. Descendants of Yale alumi are threatening to sack the library at Princeton.
4. Explorers report an important relic of pre-collapse Americana in the Philadelphia Sewers.
5. Dr. Entropy is hatching another foul scheme from a base at Yankee Stadium.

Bevor man die zweite der fünf Missionen beginnen kann, gilt es, auch im tiefen Gewässer gehen zu können. Man hat hier zwei Alternativen: Erstens, man klappert alle Märkte nach einem weiteren isotopischen Drink (blau) ab, oder man kauft sich am Marktplatz in Staten Island (Sekt. 2B) ein Schlauchboot (Kostenpunkt etwa 800 Zahleinheiten).

Mission 1:
Im SLF-Hauptquartier im Sektor 3C an Position (7/10) pustet man in seine Pfeife, nimmt den Mäusedreck (Carcass), den 'Ecru Bedistor' und verläßt das Gebäude wieder.

Mission 2:
Im Yankee Stadium (3D, (3/2)) kann man im Safe (Strongbox) einen merkwürdigen Ball finden. (Man öffnet den Safe, indem man die Aluminium Eating Microbes auf ihn gießt). Mit diesem Ball begibt man sich zum Eingang von New York Downtown (im Sektor 3C, (1/10) im Wasser) und in der Stadt zum Times Square an Pos. (3/9), wo man den eben gefundenen Ball an Dirk Clark weitergibt und den 'Ochre Bedistor' mitnimmt.

Mission 3:
Am besten, man bleibt gleich in New York, denn jetzt muß man als erstes zum Empire State Building (Pos. (7/3)), benutzt die Treppe nach unten und steigt in die grüne U-Bahn. In New Haven angekommen, geht man zum alten Yale Campus (8/3), um diesen zu begutachten und daraufhin in Wissenschaftsmuseum (2/9), wo man einen Raum weiter östlich, die samenlose Banane, den Termiten-Züchtungsapparat (Termite Hatcher) und die Solar-Waschmaschine mitnimmt. Wieder einen Raum weiter im Westen, stellt man die Waschmaschine auf das rechte Kreuz am Boden und sich selbst auf das linke Kreuz. Nun wartet man auf die Yale Studenten, belauscht diese und begibt sich mit diesem Wissen zur Princeton Bibliothek im Sektor 1A an Position (1/9), wo man das neue Wissen dem Coach mitteilt. Man nimmt noch den Maroon Bedistor und ist fertig ...

Mission 4:
Die folgende Mission besteht eigentlich nur aus einer Reihe ziemlich haariger Kämpfe, die nur mit der nötigen Power zu bestehen sind. Man begibt sich per roter U-Bahn in Newark nach Philadelphia (wer's noch nicht weiß, schaut auf die Übersicht am Ende des Guides!). Hier betritt man an Pos. (7/1) den Untergrund, wo man an Pos. (13/1), (14/1) und (16/1) erst gegen einen, dann gegen zwei und letztlich gegen vier Lava-Ungeheuer bestehen muß. Man erhält ein Diätbuch und ein 'Mauve Bedistor' und kann nach Erkundung des Untergrundes die letzte Mission angehen ...

Mission 5:
Zunächst benötigt man aus dem Shop des Händlers am Yonker Marktplatz (3D, (6/9)) die purpurne Zutrittskarte zur Untergrundbahn und begibt sich mit dieser zur Bahn derselben Farbe im Sektor 3D an Position (5/10). Nach kompletter Erkundung und Besuch aller Gebäude in Poughkeepsie, kann man den Sektor per Bahn wieder verlassen und begibt sich nun nach New York Uptown (entweder von Downtown aus einen Sektor weiter oben, oder vom Eingang zu NY Downtown ein Feld weiter nördlich). Hier geht man zur Höhle an Position (15/5) und steckt dort den Metallstab in das Loch des Containers Nr. IV. Nach dem Öffnen des Containers nimmt man die gefrorene Leiche und schleppt diese zum Yankee-Stadium im Sektor 3D an Pos. (3/2). Hier öffnet man den großen blauen Behälter, stellt die Leiche hinein, schließt das Ding und steckt alle vier 'Bedistors' in die farblich passenden Sockel am Behälter. Hat man dies erledigt, drückt man den blauen Button und öffnet den Behälter wieder.

Superhero Class Level V

Ein vorletztes Mal erhält man im Hauptquartier fünf neue Missionen und einen neuen Charakter!

1. Poughkeepsie's warlord has declared war on Afghanistan.
2. Three wild tribes in New York are engaged in a bloody turf war.
3. The Freehold shamen is behaving unethically.
4. An ancient videotape, unearthed by the Huntington warlord, should be achieved.
5. From a base in Atlantic City, Dr. Entropy has developed a tree with horryfying properties.

Allmählich werden die Missionen komplexer als zu Beginn der Spieles, doch immerhin sind es nur noch elf, bis man das Spiel geschafft hat. Mit der Zeit sollten alle Charakter schon nützliche Superkräfte haben. Sehr nützlich ist übrigens die Kraft, Wurzeln verrotten zu lassen: Ein solcher Angriff kann den Gegner durch-

aus mit einem Schlag lahmlegen, vorausgesetzt, der Gegner hat Wurzeln ...

Mission 1:
Man begibt sich mittels der purpurnen Untergrundbahn im Sektor 3D(5/10) zum Wohnsitz des Warlords von Poughkeepsie. In der Mansion geht man einen Raum nach oben und überzeugt den Feldherrn, verkleidet mit Uniform, Perücke und Gebiß, davon, daß es eher ungünstig ist, Afghanistan anzugreifen.

Mission 2:
Durch den Eingang zur grünen Untergrundbahn im Empire State Building in Downtown NY, fährt man nach New Haven und betritt dort die Höhle an Position (7/12). Hier nimmt man das Notenblatt und übt damit ein wenig, bevor man sich ans Piano setzt und beginnt, Piano zu spielen. Den Sandsack, der daraufhin angeflogen kommt, nimmt man an sich und entleert diesen (Inhalt besteht aus zwei alten ägyptischen Statuen). Der Komplex kann verlassen werden, indem man sich in den Lichtkegel stellt. Wieder zurück in NY Downtown, betritt man das alte UN-Gebäude (16/9) und gibt die Yu Wen Totem-Statue an den Yu Wen Führer weiter. Nun noch schnell die zweite Figur beim Rah Kett Führer im Radiogebäude an Position (5/12) abgeliefert und auch diese Mission wäre geschafft ...

Mission 3:
Zu Beginn dieser Mission muß zuerst König Midas (der mit dem glänzenden Touch) gerettet werden, indem man sich mittels des roten 'Tubecars' in Newark nach Philadelphia begibt und dort in Ben Franklin's Haus (6/5) den Kampf gegen die Zyklopen gewinnt. (Gute Abenteurer haben dies natürlich schon längst bei ihrem ersten Besuch in der Stadt erledigt!) Man kehrt nun ins HQ zurück und nimmt den alten Burschen kurzzeitig in seine Truppe auf, jedoch nur so lange, bis man zwei unwichtige Gegenstände per Midas Touch in einen Auspuff und einen Schal verwandelt hat. Als Kämpfer lohnt es sich nicht, den King zu behalten.

Mit diesen beiden Gegenständen begibt man sich zum Freehold-Marktplatz in Sektor 2A(2/4) und betritt dort das Zelt des Shamanen. (Jetzt wirds ausgesprochen lästig) Man redet mit dem Shamanen und geht dann in den Waffenshop, wo man ebenfalls mit dem Händler plauscht. Dann im Hotel mit dem Innkeeper reden und darauf mit der Dame des Hauses im Bordell. Darauf redet man wieder mit dem Shamanen und nach einem weiteren Gespräch mit der Bordelldame, gibt man derselben den Mantel (Fur Coat) und den Schal (Scarf). Im Hotel gibt man dann dem Elvis-Verschnitt die Preistafel der Mädchen nebenan und dem Waffenhändler die Preise des Hotelmenschens. Zuletzt gibt man dem Shamanen die Preise des Waffenschmiedes und hat die Mission beendet.

Mission 4:
In der Mansion in Sektor 4D an Position (12/6), schaut man sich den wackligen Tisch genauer an, nimmt das Videotape unter dem Tischbein und bringt dieses zum Kurator in der Princeton-Bibliothek (1A,(1/9)).

Mission 5:
Als erstes kauft man sich beim Händler am Markt von Staten Island (2B,(8/10)) die orange U-Bahn-Karte und beim Händler auf dem Marktplatz von Princeton (1A,(1/10)) die Termiteneier. Mit diesen Utensilien gerüstet, nimmt man in Philadelphia die orange Bahn nach Atlantic City, wo man aussteigt und direkt zum alten Casino geht (4/4). Hier steckt man seine vier Casino-Chips in den Slot der Maschine, geht nach oben und läßt die Termiten frei (Termite Hatcher öffnen, Eier hineinlegen, Hatcher schließen, anschalten, Hatcher öffnen) ...

Superhero Class Level VI

Zum letzten Male bekommen unsere Superhelden fünf Missionen aufgetragen.

1. A hostelry on Staten Island reports serious map problem.
2. A miracle at the Scranton Temple has gotten out of hand.
3. There are reports of alligators living in the New York City sewers.
4. A religious cult in the Harrisburg area has launched a doomsday plot.
5. Doc Entropy has build a machine that can release a gas with dangerous properties.

Man muß, um die erste Mission lösen zu können, unbedingt Princess Glovebox in der Party haben. Ohne das fixe Mädel können wir ein wichtiges Puzzle nicht lösen und stecken fest.

Mission 1:
Man begibt sich ins Hotel auf dem Marktplatz auf Staten Island (2B,(8/10)) und benutzt dort die Superkraft unserer Prinzessin ... Noch die Dose auf der Theke mitgenommen und fertig.

Mission 2:
Ein weiteres Mal führt einen diese Mission nach Atlantic City, wo man sich zu dem Gebäude an Position (15/9) begibt, um dort einen Bonbonspender (Pez dispenser) und einen Stapel Zeitschriften vorzufinden. Diese Mags bringt man nun noch zum leeren Zeitungsautomaten auf dem Marktplatz in Scranton (4/11) und wartet, bis der Zeitungsjunge kommt und sie an sich nimmt (wer's mit den Tubecars noch nicht drauf hat, schaut auf die Übersicht).

Mission 3:
Die folgende Mission besteht wieder einmal nur aus dem Säubern eines kompletten Sektors, nämlich der Kanalisation von New York. Diese betritt man in New York Uptown (3C,(1/11)) an der Position (12/7). Die Hauptkämpfe dort unter (gegen einige Killer Krokos) ereignen sich an folgenden Stellen: (5/10), (8/3), (9/5), (13/3) und (14/10). (Erst gegen ein Krokodil und zuletzt gegen fünf dieser Ungeheuer.) Da diese Tierchen übrigens nicht allzu leicht sind, sollte man sich nicht vornehmen, sie alle auf einmal fertigzumachen, sondern immer ein oder zwei Horte ausräumen und dann erst wieder rasten, bevor man weitermacht, so dürften kaum Probleme auftreten. Nach dem letzten Kampf erhält man noch ein Häufchen Alligator-Abscheidungen, das man wohl oder übel in der Tasche verstaut.

Mission 4:
Entweder in der Kanalisation oder auf dem Weg zum Markt auf Staten Island (2B, (8/10)) sollte man eigentlich nach einem Kampf die braune U-Bahn-Karte erhalten haben, zu der man nun noch auf besagtem Marktplatz die silberne Karte dazukauft. Mit diesen beiden Karten begibt man sich ein weiteres Mal zum New Yorker Untergrundeingang an Pos. (12/7) und steigt hier unten noch ein Stockwerk weiter zur U-Bahn hinab. Man steigt in die braune Bahn, nimmt, am Ziel angekommen, den Kaugummi vom Boden und steigt eine Ebene tiefer in die silberne Bahn, die die Party nach Middleton-Harrisburg kutschiert. Begibt man sich hier vom Untergrundeingang ein Feld nach Süden und eines nach Osten, findet man nach einem Kampf einen Papier-Clip, der unbedingt gebraucht wird. Mit diesem geht man zu der Insel an Position (15/2) und öffnet hier die Klappe des Kontrollgeräts. Nun steckt man den Clip auf die Elektroden, zieht am orangen Hebel, stopft den Kaugummi ins Loch, zieht den Hebel ein weiteres Mal und nimmt sich das Uranstückchen hinten im Raum.

Mission 5:
In dieser Mission geht es nun endlich zur Freiheitsstatue direkt unter dem eigenen HQ. Man betritt diese, kann jedoch nicht nach oben gehen, da man von einem mächtigen Androiden aufgehalten wird. Man nimmt also die Anleitung zu dem Burschen vom Boden und mixt nach dem Heft das Mittelchen gegen den Roboter. (Dose öffnen (die aus dem Hotel mit den Karten), Alligator Reste und Uran in die Dose geben, Trichter (vom Plattenspieler) in die Dose stecken, Pilzsuppe hineingießen und das Getränk an den Androiden weitergeben). Nun geht man nach oben, wo man diesmal allerdings gar nichts erledigen muß, da der liebe Doktor freiwillig aufgibt und wir uns gleich der nächsten Mission widmen können.

Superhero Class Level VII

Zurück im HQ erhält man eine finale Mission, von der nichts weiter bekannt ist, als daß Dr. Entropy die letzte Mission überlebt hat und sich auf der Spitze des Empire State Buildings verschanzt hat.

Man sollte die drei Charaktere 'Toastbuster', 'Mighty Magnitude' und Zaniac in die Party aufnehmen, da der Clown die stärkste Waffe im Spiel besitzt (Power to confuse) und man unbedingt die Superkraft 'Power of Ten' benötigt, um die Mission zu bestehen.

Final Mission:

Mit der frisch ausgeruhten Party begibt man sich nach Newark (2C, (6/8), wo man mit der grauen Untergrundbahn nach Scranton fährt und dort in die Grube an Position (15/9) hinabsteigt. Hier benutzt man die Superkraft 'Superpower of Ten' dreimal auf den großen Stapel Bananen, so daß dieser auf 30 Pfund schrumpft und man ihn einstecken kann. Mit diesem Bund Bananen steigt man in die goldene Untergrundbahn in Scranton (11/8, unteres Stockwerk), zu der allerdings leider keine Zutrittskarte zu finden ist (zumindest habe ich sie nicht gefunden), statt dessen begibt man sich ins Hotel auf dem Marktplatz von Middleton (9/4), wo man in der Box auf der Theke eine Generalkarte finden kann (die nicht mehr benötigten Karten bringen übrigens ordentlich Geld).

Die goldene Untergrundbahn bringt die Party nach Buffalo-Niagara, wo man sich so schnell wie möglich zum Shop auf dem Marktplatz begeben sollte und einige Superdrinks kaufen kann (so z.B. 95 Prozent Power to confuse oder 100 Prozent Beaver Jaw, den man im Anschluß gleich braucht). Nach kompletter Beseitigung aller Gegner im Sektor (oder auch nicht), begibt man sich zur Raststätte (12/1) und bringt dort mittels 'Beaver Jaw' den Baum zum Sturz in den Fluß. Nun noch mit der 'Superpower of Ten' den Baum ins Wasser geschafft und weiter geht's. Geht man nun zur Klippe an Pos. (3/11), findet man dort ein hölzernes Faß, welches man zusammen mit den beiden Spatenteilen, die man an Pos. (7/7) auf dem Highway bekommen kann, Ben, dem Farmer auf seiner Farm (7/6) übergibt. Als Dank erhält man von ihm dann den Schlüssel für den Lift im Empire State Building.

Mit dem Schlüssel und den Bananen begibt man sich nun ein weiteres Mal zum Empire... in NY-Downtown und betritt dieses (vorher kommen noch drei Kämpfe auf die Party zu ...). Mit dem Button ruft man dort den Lift, betritt diesen und fährt nach oben. Hier kann man beobachten, wie Dr. Entropy von King Kong geschnappt wird. Man legt also den Bund Bananen auf den Boden und wendet drei weitere Male die 'Superpower of Ten' auf die krummen Dinger an. Durch den riesigen Stapel Bananen wird Kong abgelenkt, und die Party kann Dr. Entropy's Projektor abschalten und damit die Welt retten ...

Unten noch die Übersicht über die Fundorte der Zutrittskarten:

Viel Spaß beim Durchzocken und vielleicht noch etwas Glück bei den Kämpfen ...

GRAU:	von Newark nach Scranton. Die Karte findet man zu Hause im Schrank am Anfang von Superhero Class Level II.
GRÜN:	vom Empire State Building nach New Haven. Karte gibt's nach dem Kampf gegen Dr. Entropy in Superhero Level III.
GELB:	von der Grand Central Station in NY nach Huntingdon. Karte gibt's am Boden der Grand Station.
BLAU:	von New Brunswick nach Atlantic City. Karte gibt's wie die graue Karte zu Beginn einer Mission.
BRAUN:	von Rockefeller Center (Times Square) nach 8th and Market in Sub-Philadelphia. Karte gibt's nach einem Kampf (siehe Text).
ROT:	von Newark nach Philadelphia. Die Karte gibt's nach einem Kampf in Level III (siehe Text).
PURPUR:	von Yonker's Tube Station nach Poughkeepsie. Karte gibt's zu kaufen (siehe Text).
ORANGE:	von Philadelphia nach Atlantic City. Karte kann man kaufen (siehe Text).
SILBER:	von 8th and Market nach Middleton Harrisburg. Karte muß man kaufen (siehe Text).
GOLD:	von Scranton nach Buffalo-Niagara. Karte gibt's im Hotel an der Theke in Middleton-Harrisburg.

Battle Isle 2 – Scenery Disk

Michael Hong und Stefan Neumaier aus Erding beglücken uns mit den Level-Codes zu Blue Bytes erster Szenario-CD.

COMPUTER-LEVELS

LEVELCODE (Passwort):	UNTERTITEL DES LEVELS:
1)**HOLLEKO**	Die Höllen-Insel
2)**BROCKEN**	Der Brückenkopf
3)**AMGEFIN**	Die Schlacht am Gefet
4)**HASENOL**	Der Hafen im Süden
5)**WORINGA**	Worb in Sicht
6)**BRITIGI**	Wer rettet Brit?
7)**GEGAGOL**	Der Gegenschlag
8)**ANTUROX**	Der Ansturm
9)**GRADOFE**	Drag
10)**DRONNOX**	Die Dokumente
11)**DURDERO**	Dorag und Dengh
12)**HOLININ**	Die Holner-Insel
13)**WALHAKI**	Hallwa wird frei
14)**SEFLUXA**	General Dengh's Rückkehr
15)**INDUSOL**	Das Industriegebiet
16)**WEFOLIK**	Die Verfolgung

und nun für die

MEHRSPIELER-LEVELS

LEVELCODE (Passwort):	Spieler:	UNTERTITEL DES LEVELS:
1)**FURSTON**	**6**	Die 6 Fürsten
2)**GALTRAX**	**4**	Die Zwergstaaten
3)**ELGANIW**	**2**	Der Kerbathsee
4)**LOPIROT**	**6**	Die Inseln
5)**AGRETIL**	**2**	Arena
6)**FELTONG**	**3**	Die Basis in den Bergen
7)**WILKORS**	**2**	Die Flieger des Sieges
8)**MEKLARA**	**2**	Die Sümpfe
9)**HOLITUS**	**2**	Die Höhenomber
10)**NERTING**	**4**	Der Wettlauf

Master of Orion

Matthias Zeller aus Bonndorf hat sich eingehend mit dem Strategiespiel von Microprose beschäftigt:

Die Strategie muß auf die eigene Rasse und auf die Gegner abgestimmt werden

Beispiele

1. Wenn Ihr die Klackons spielt, solltet Ihr den Vorteil der Klackons in der Schiffsproduktion nutzen und entsprechend viele Schiffe bauen. Die Klackons sind eine Rasse, die für das aggressive Spielen sehr gut geeignet sind, da sie extrem schnell produzieren bzw. Schiffe bauen

2. Die Psilons sind hervorragende Ingenieure und entwickeln neue Technologie wesentlich schneller als jede andere Rasse. Diesen Vorteil nutzt Ihr aus, indem Ihr z.B. die Planeten bis zum Äußersten ausbaut und immer nur die neueste Technologie in die Schiffe einbaut.

Allerdings müssen auch die Stärken und Schwächen Eurer Gegner in die Strategie mit einfließen. Ihr solltet zum Beispiel gegen die Bulrathis keinen großangelegten Ground-War führen, da diese dort schlichtweg überlegen sind oder gegen die Psilons "wettforschen", die sämtlichen anderen Rassen sowieso Jahrzehnte voraus sind. Statt dessen solltet Ihr die Bulrathis im All attackieren und den Psilons den Ground-War aufdrängen.

Ihr solltet den Gegner nicht näher als zwei unbewohnte Planeten an Eure Kolonien herankommen lassen, da er sonst eine gefährliche Angriffsbasis besitzt. Dies erreicht Ihr, indem Ihr auf den unbewohnten Planeten um Eure Kolonien Schiffe stationiert.

Möglichst früh den "advanced space scanner" und die "hyperspace communications" erfinden (ggf. ertauschen oder ausspionieren). Diese Technologie ermöglicht Euch, feindliche Flottenbewegungen bereits im Ansatz zu erkennen und Eure Flotte bei einem drohenden Angriff in kürzester Zeit zu sammeln.

Wenn Ihr eine Kolonie des Gegners erobern wollt, solltet Ihr mit einer ausreichend großen Strike-Force zuerst sämtliche Schiffe im Orbit und alle Basen des Planeten zerstören. Aber laßt die Finger von orbitalen Bombardements: Wenn Ihr die Kolonie aus dem All angreift, werden massenweise Fabriken, sprich Technologie zerstört. Statt dessen solltet Ihr auf eine gut ausgebildete Ground-War-Truppe sehr viel Wert legen und die Kolonie mit ca. 100 Millionen Soldaten angreifen, um alle Factories und Technologien zu erobern. Ein weiterer Vorteil des Ground-Wars ist die Tatsache, daß die Kolonie nicht wieder neu aufgebaut werden muß, wie es nach einem orbitalen Bombardement der Fall ist

"Star Gates" auf Euren Kolonien ermöglichen es, riesige Flotten in einem Zug ans andere Ende der Galaxis zu verlegen.

Je mehr Leute auf Euren Kolonien leben, desto mehr Wähler bzw. Stimmen habt Ihr bei der Wahl des neuen Sternenlords. Es lohnt sich also auf jeden Fall, die Kolonien immer bis zum Äußersten auszubauen. Wenn Ihr wißt, daß demnächst wieder eine neue Sternenlordswahl stattfindet und Ihr alles auf eine Karte setzen wollt, solltet Ihr Eure Flotte zusammenziehen, um anschließend die Kolonien Eures größten Konkurrenten (der Computergegner mit den meisten Stimmen) in einer gewaltigen Großoffensive zu verwüsten. Das Ziel besteht darin, mit Hilfe orbitaler Bombardements möglichst viele Kolonien des Gegners zu vernichten, so daß dieser bei der Wahl nur noch einen kleinen Teil seiner Stimmen hat und Ihr mit Euren Stimmen die Wahl gewinnt.

Am Anfang sollte sich Eure Forschung auf die Entwicklung neuer Antriebe und großer Sprungreichweiten konzentrieren, um schnellstmöglich die Kolonisierung der benachbarten Planeten einzuleiten. Später sollte man mit Hilfe der Forschung eine schlagkräftige Ground-War-Armee errichten (s.o.).

Die "planetary reserve" solltet Ihr gleich am Anfang des Spieles auf 1/4 bis 1/2 einstellen, um immer genug BCs verteilen zu können, wenn Ihr zum Beispiel den Bau eines Schiffes auf einer bestimmten Kolonie vorantreiben wollt.

Diplomatie

Immer den Frieden mit den anderen Rassen suchen. Ihr solltet immer versuchen, maximalen Handel mit anderen Rassen zu treiben, da man auf diese Weise relativ schnell Verbündete für sich gewinnen kann. Der Handel sollte ständig in kleinen Schritten ausgeweitet werden (nicht gleich die ganze Hand nehmen, wenn man Euch den kleinen Finger anbietet).

Tribute verbessern Euer Verhältnis zu anderen Rassen und sind relativ "kostengünstig". Wer will, kann auch Technologie als Tribut anbieten, aber kommt nicht auf die dumme Idee, Eure beste High-Tech zu verschenken.

Kaltblütige Hau-drauf Herrscher stehen bei keiner Rasse hoch im Kurs.

Keinen Krieg als Aggressor führen. Erst attackieren, wenn Ihr die Kriegserklärung der anderen Rasse bekommen habt und angegriffen wurdet.

Man kann einer Gegnerrasse auch indirekt den Garaus machen, indem man denjenigen Rassen, mit denen sie im Krieg ist, neue Technologie zuspielt.

Wenn Euch eine Rasse angreift, könnt Ihr bei einer anderen, die Euch gut gesinnt ist ("calm" aufwärts), um Unterstützung bitten (declare war on another race).

Wenn Ihr durch den Report Eurer Spione ein Bild von der diplomatischen Lage in der Galaxie gemacht habt, solltet Ihr Euch auf eine Seite schlagen.

Man kann leicht einen Verbündeten finden, indem man der Rasse im Kampf gegen einen anderen Gegner hilft

Bei freundlichen Rassen den SPY-Balken im Races-Menu gerade so hoch einstellen, daß man ständig einen aktuellen Report über den technologischen Fortschritt und die diplomatischen Beziehungen der betreffenden Rasse zur Hand hat. Auf keinen Fall "Industriespionage" betreiben, auch wenn's schwer fällt. Dies wird von Euren Kontrahenten als kriegerischer Akt betrachtet, außerdem kann man einen Großteil der Technologie auch durch Tauschgeschäfte ergattern und muß nicht zu illegalen Mitteln greifen.

Bei feindlichen Rassen ruhig Spionage betreiben, um neue Technologien zu bekommen. Allerdings solltet Ihr wissen, auf welchem Forschungsgebiet die andere Rasse den größten Vorsprung gegenüber Euch besitzt, um dieses Gebiet dann schließlich bei einer erfolgreichen Spionage-Operation anzugeben und so keine Zeit zu verlieren.

Spione sollten sich bei Freund und Feind immer versteckt halten (hide). Sie sollten erst auftauchen, wenn Ihr eine groß angelegte "sabotage" oder "espionage" Operation anlaufen laßt.

Wenn Ihr die Darloks, deren Hauptgebiet die Spionage ist, als Gegner habt, solltet Ihr die Spionage-Sicherheit höher einstellen.

Allgemeine Tips

– Regelmäßig abspeichern (unter verschiedenen Dateinamen). So könnt Ihr nach einem taktischen Fehler einfach wieder neu laden.

– Je mehr Gegner Ihr Euch bei Spielbeginn aussucht und je größer Ihr die Galaxie wählt, desto schwerer und komplexer wird das Spiel.

– Keine Biowaffen einsetzen, da dies von jeder Rasse als Verbrechen angesehen wird.

– Die Planeten immer maximal ausbauen, um maximale Industrie darauf zu errichten.

– Auf keinen Fall Schiffe auf "poor"- oder "ultra poor"-Planeten bauen, sondern alle Resourcen in die Forschung geben.

– Bei "rich-" oder "ultra rich-" Planeten nur Schiffe bauen und die Forschung vernachlässigen.

– "Artifacts" Planeten sollten voll auf Forschung eingestellt werden, da sie sich hierfür hervorragend eignen.

– Sucht Euch gleich am Anfang eine gute Startposition aus. Dies ist besonders bei Schwierigkeitsgraden ab und über "average" notwendig.

– Eine gute Startposition muß auf jeden Fall drei Planeten in drei Parsec Entfernung bieten und die Planeten müssen selbstverständlich kolonisierbar sein. Wenn möglich, sollte ein "ocean"- oder "jungle"-Planet darunter sein (den Hauptplaneten ausgenommen).

– Ihr müßt von Anfang an schnell expandieren und Euch möglichst viele Planeten unter den Nagel reißen, um schnell eine leistungsfähige Industrie zu errichten.

– Nicht in der Technologie zurückfallen.

– Statt "bases" zu errichten, lieber ein, zwei "huge"-Schiffe bei dem zu beschützenden Planeten stationieren.

– Um den Planeten Orion zu erobern, müßt Ihr erst den "Guardian", der Orion bewacht, erledigen. Ihr braucht, je nach Schwierigkeitsgrad, eine mehr oder minder riesige Anzahl "huge"-Schiffe, um den "Guardian" zu besiegen, aber er ist auf jeden Fall eine harte Nuß und wird zweifelsohne einen Teil der kostbaren Schiffe mit in sein Grab nehmen. Deshalb empfehle ich, den "Guardian" nur anzugreifen, wenn man in der "fleetstrength"-Statistik führend ist und die Schiffe, die man für die Eroberung Orion's opfern muß, entbehren kann. Wenn Ihr Orion aber doch einnehmt, erobert Ihr einige neue Technologien, die ohne Orion nicht erforscht werden können, mal ganz abgesehen davon, daß Ihr jetzt um eine hervorragende Forscherkolonie reicher seid.

– "Huge"-Schiffe nur auf dementsprechend industriell starken Kolonien bauen. Es hat keinen Zweck, auf einer Kolonie ein "Huge"-Schiff zu bauen, wenn man dann 20 Jahre auf die Fertigstellung desselben warten muß.

Schiffdesign

– Nach Möglichkeit "Huge"-Schiffe bauen, da diese am schlagkräftigsten sind, am meisten aushalten und erst bei Schiffen dieser Größe das "automated repair system" richtig zur Geltung kommt

– "Colony ships" sollten den schnellsten Antrieb, aber weder Waffen- oder Abwehrsysteme, noch Schilde oder einen guten "Manöver"-Wert besitzen. Kurz: ein "large"-Schiff mit einer Colonybase, das den zu kolonisierenden Planeten möglichst schnell erreicht.

– Immer die schnellsten Antriebe einbauen.

– Immer den neuesten "Armor" einbauen.

– Bei neuen Battlecomputern, Schilden, "Maneuvers" und "Jammers" muß man abwägen, ob die Leistung des Gerätes den benötigten Platz ausgleicht. Ich persönlich benutze einen sehr guten Battlecomputer, mittelstarke Schilde, mittelschnelle Maneuverdüsen und einen eher antiquierten "Jammer".

– Bei großen Schiffen auf jeden Fall das "Automated repair system" einbauen.

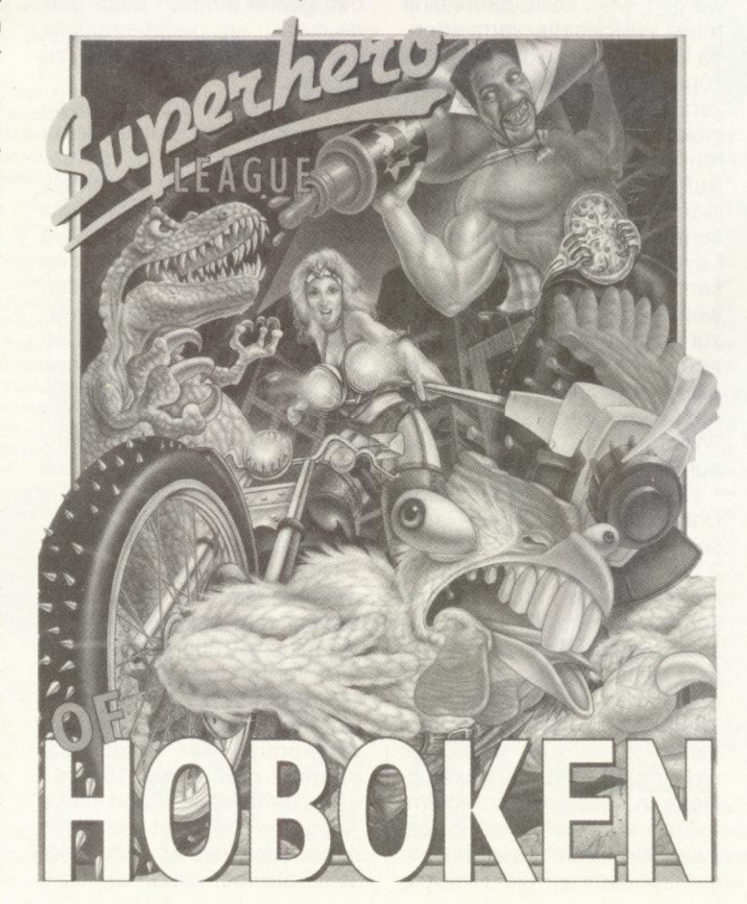
– Wenn man merkt, daß der Gegner eine gute "missile defense" auf seinen Schiffen hat, solltet Ihr keine Raketen auf Euren Schiffen installieren. Genauso ist es mit der "beamdefense". Wenn Euer Gegenüber eine sehr gute "beam-defense" hat, solltet Ihr Eure Schiffe mit Raketen ausrüsten usw.

– Wenn Ihr als Special einen "sub space teleporter" einbaut, braucht Ihr keine Manöverdüsen einzubauen (spart Platz).

– Laßt die Finger von den "Reserve Fuel Tanks". Die benötigen zuviel Platz im Verhältnis zur erbrachten Leistung.

– Die beste Waffe in Master of Orion ist meiner Meinung nach die "megabolt cannon". Ihr Platzverbrauch/Durchschlagskraft-Verhältnis ist einzigartig. Außerdem wird sie meist relativ früh entwickelt.

– Bereits entwickelte Waffen, Schilde, Jammers ... benötigen mit der Zeit weniger Platz. Voraussetzung ist allerdings, daß Ihr fortgeschrittenere Technologie aus demselben Gebiet besitzt. Es kann also durchaus sein, daß Ihr erst 20 Megabolt Cannons auf ein Schiff packen könnt und 30 Jahre später, wenn Ihr bereits wieder neue Waffen entwickelt habt, 25 Megabolt Cannons auf demselben Schiff Platz haben!



Galactic News-Ereignisse

Generell gilt: Abspeichern, abspeichern, abspeichern. Wenn Euch die Blechbüchse vom Galactic News Network einmal mehr berichtet, daß ein Komet Eure Hauptwelt in 5 Jahren zerstört und Ihr Euch gerade mit der halben Galaxis um neue Kolonien prügelt, wißt Ihr, daß es Zeit ist, von einem (hoffentlich nicht allzu alten) Spielstand neu anzufangen.

– Plague: Um die Seuche zu besiegen, müssen die Wissenschaftler auf dem befallenen Planeten (verstärkte Forschung auf anderen Planeten bringt nichts) eine bestimmte Anzahl Research-Points "produzieren". Wenn Ihr Euch eine Seuche auf einem Planeten einfangt, müßt Ihr sofort alle Resourcen auf die Forschung legen und den Planeten ständig mit BCs aus der Reserve versorgen.

– Pirates: Falls Eure Handelsrouten von Piraten angegriffen werden, müßt Ihr mehr Schiffe auf der betroffenen Handelsroute patroullieren lassen, bzw. stationieren, bis die Piraten dann schließlich weg sind.

– Comet: Wenn sich ein Komet im Anflug auf einen Eurer Planeten befindet, müßt Ihr Eure Flotte auf dem betreffenden Planeten zusammenziehen. Der Komet wird dann nach einer bestimmten Zeit automatisch von der Flotte zerpustet, vorausgesetzt, Eure Flotte ist aureichend stark und früh genug eingetroffen. Befindet Ihr Euch aber im Krieg, und Ihr habt nicht genug Schiffe für die Zerbröselung des Kometen übrig, solltet Ihr trotzdem keine Schiffe von der Front abziehen. Ihr müßt den Planeten möglicherweise opfern, um die Planeten an der Front vor dem Feind zu beschützen.

– Radiation: Um den radioaktiven Unfall aufzuräumen, müßt Ihr den Ecology-Balken hochstellen. Nach einer Weile sollte sämtlicher Müll auf dem Planeten weg sein.

– Legt Euch nicht mit der "Space amoeba" an, sondern überlaßt den anderen Rassen die Arbeit.

Mad News

Theo Heinen aus Hückelhoven macht der Bildzeitung Konkurrenz und bringt selber ein Revolverblatt auf den Markt.

Vorbereitungen

Zu Beginn immer erst einmal Speed 1 einstellen, damit alle Aktionen in Ruhe ausgeführt werden können.

Im eigenen Büro überprüft man zunächst auf der Landkarte die eigene geografische Lage. Randlagen sind sehr ungünstig; in diesem Fall sollte neu gestartet werden. Am besten geeignet ist eine Mittellage, vor allem der mittlere Osten. Es sollten mind. 3 bis 4 Städte mit jeweils mind. 200 000 Einwohnern für LKWs in der Nähe sein. Günstig (aber nicht unbedingt notwendig) sind auch ein bis zwei LKW-Vertriebswege für nur 30 000 $.

Hat man eine gute Startposition gefunden, führt der erste Gang in den Story-Raum. Storys sind allerdings nur so lange von Interesse, wie man auf den billigsten Ticker angewiesen ist. Sobald man über einen besseren News-Ticker verfügt, werden sie nicht mehr gebraucht.

Im Storyraum sollte man aber nur dann zugreifen, wenn die Story nicht teurer als 12 000 $ ist. Ist ein Foto dabei, umso besser. Die Story gehört auf die Titelseite, denn nur da entfaltet sie eine nennenswerte Wirkung. Wird man im Storyraum nicht fündig, ist dies auch nicht weiter schlimm. Man kann stattdessen für die Titelseite später am Abend auch News kaufen, die ohnehin eine größere Publikumswirkung besitzen. Eine Story kann in den ersten Tagen aber manchmal als Lückenbüßer dienlich sein, da bei Benutzung des News-Tickers Nr.1 nicht immer genügend News vorhanden sind.

Danach geht man in den Kommentarraum. Sind Kommentare vorhanden, sollten max. 3 gekauft werden.

Im PR-Raum sollte man alle Werbeverträge annehmen, bei denen eine Auflagenzahl bis zu 10 000 Stück verlangt wird. Eine solche Auflagenhöhe erreicht man spätestens mit der zweiten Zeitung, was zur Termineinhaltung für die Werbeanzeige genügt.

Nun muß noch eine billige Serienrubrik gekauft werden. Falls keine Kommentare vorhanden waren, kauft man besser zwei Serien. Hier bieten sich an:

bei den Comics:
"Drug Duck", "Phaser Man" und "Manta Manni"
bei den Fotos:
"Atom-Olga" und "Gabi"
bei den Rezepten:
"Äthiopische Nationalgerichte", "Harald Juhnke" und "Kaiser Bokassa".

Danach geht's ins eigene Büro. Auf die Titelseite wird neben dem MAD NEWS-Logo Beas Artikel gesetzt; dies steigert die Auflage. Nun wird darunter die Story oder die noch zu kaufenden News plaziert (diese holt man aber erst später). Auf den folgenden Seiten wird jeweils immer nur ein Artikel gesetzt. Dies ist völlig ausreichend, da die Gegner in dieser Spielphase auch keine bessere Zeitung machen. Auf diese Weise können 3 bis 4 Seiten "gefüllt" werden. Für die Bewertung einer Zeitung ist es nämlich wichtig, daß möglichst viele Seiten überhaupt bedruckt sind. In den ersten Tagen werden jedoch 2 leere Seiten von den Lesern toleriert.

Hat man mehrere Kommentare gekauft, sollte dennoch nur einer davon gesetzt werden. Die anderen bewahrt man für die folgenden Tage auf, denn bei Kommentaren spielt die Aktualität keine Rolle.

Auf den noch leeren Plätzen der gesetzten Seiten können nun die Werbungen plaziert werden. Man sollte dabei eine reine Werbeseite vermeiden, da Werbungen keinen Wert bezüglich der Auflagenzahl besitzen. Eine reine Werbeseite ist gleichbedeutend mit einer leeren Seite, und für die Höhe der Auflage ist der Gesamtwert jeder einzelnen Seite mitentscheidend. Sobald man die Layoutarbeiten beendet hat, kann auf Speed 3 geschaltet werden, um die Wartezeit bis zur nächsten Aktion zu verkürzen. Dies empfiehlt sich bei allen "Ruhephasen". Man darf nur nicht vergessen, beim "Wiedereintritt" in eine Aktion auf Speed 1 zu schalten.

Um ca. 22.20 Uhr bis 22.30 Uhr sollte man im News-Raum sein und dort mind. 1, besser 2 bis 3 News von Ticker Nr. 1 kaufen. Diese müssen nun schnell auf die Titelseite gesetzt werden, denn um 23 Uhr geht diese in Druck. Am effektivsten ist es, alle Artikel auf der Titelseite in den maximalen Lettern zu drucken; wenn dies nicht möglich ist, dann wenigstens in mittelgroßen Lettern.

Am wirkungsvollsten ist es, zwei News-Schlagzeilen in max. Lettern auf die Titelseite zu setzen. Dazu wählt man am besten die kurze Schlagzeilenvariante (siehe auch beiliegende News-Auswahl). Die zugehörigen Texte können auf S. 5 und/oder S. 6 gesetzt werden. Hat man eine News mit Foto, kann diese auch schon mal alleine auf den Titel gesetzt werden (wenn die anderen gekauften News keine max. Lettern erlauben); denn Fotos wirken sich positiv auf die Auflagenzahl aus. Wichtig ist, daß möglichst immer die max. Letterngröße gewählt wird. Erlaubt die gewählte News jedoch nur die mittelgroße Letterngröße, sollte man möglichst durch eine größere Anzahl von Schlagzeilen auf der Titelseite diesen "Nachteil" ausgleichen.

Den höchsten Titelseiteneffekt haben Exklusivrecherchen, gefolgt von den News und den Storys. Alle anderen Artikel erzielen auf der Titelseite keine nennenswerte Wirkung (außer Beas Artikel).

Nach diesem grundlegenden Schema sollte die Zeitung möglichst auch in den nächsten Tagen gesetzt werden.

Hat man alle die hier aufgeführten Ausgaben an Tag 0 getätigt, müßten sich noch ca. 30 000 $, mind. aber 20 000 $ auf dem Konto befinden. Diese Minimalreserve sollte man während des gesamten Spiels immer auf seinem Konto haben (wenn möglich auch gerne mehr), um gegebenenfalls die Japaner bestechen zu können.

Nach getaner Arbeit ist es an jedem Abend zu empfehlen, in den Japanerraum zu gehen. Dort bleibt man am besten bis Tagesende. So kann einerseits mit dem verbliebenen Geld eine drohende Vermessung des eigenen Büros verhindert werden und andererseits werden die Gegner von gezielten Bestechungsaktionen abgehalten. Vor Eintritt in den Schlafraum aber nicht vergessen, auf Speed 1 zu schalten, sonst rast am nächsten Morgen die Zeit davon.

Der erste Tag

Nicht vergessen, vom Chef weiteren Kredit zu schnorren. Beträgt der Kontostand daraufhin mind. 60 000 $, kann (sofern vorhanden) für 30 000 $ ein Vertriebsweg eingerichtet werden. Dabei sollte die Einwohnerzahl der Stadt aber deutlich größer als 100.000 sein, denn sonst lohnt diese Ausgabe nicht. Ist ein solch preiswerter Vertrieb nicht möglich, kann bei mind. 90.000 $ Kontostand auch eine LKW-Route für 60 000 $ eingerichtet werden.

In den ersten 10 Tagen ist die ständige Erweiterung des Vertriebsnetzes die effektivste Möglichkeit, seine Auflagenzahl zu steigern. Mit der Verbesserung seiner Zeitung kann man sich dagegen ruhig Zeit lassen.

Der zweite Tag

Beträgt die Auflage mind. 10 000, können nochmal ein bis zwei billige Serienrubriken gekauft werden, so daß einschließlich der Titelseite nun 4 bis 5 Seiten mit je einem Artikel belegt sind.

Wenn zu Tagesbeginn mehr als 80 000 $ auf dem Konto sind (inkl. dem letzten Chefkredit), kann der News-Ticker Nr. 4 gekauft werden. War die Einwohnerzahl des 1. Vertriebsweges jedoch kleiner als 250 000, sollte man zunächst einen 2. Vertriebsweg einrichten.

Der dritte Tag

Spätestens an diesem Tag sollte man Ticker Nr. 4 kaufen können. Dadurch wird die News-Auswahl größer und aktueller. Die 2 bis 3 zu kaufenden News sollten mind. 4000 bis 5000 $/Stück kosten (je teurer, desto besser – aber auf Einhaltung der 20.000 $-Reserve achten). Auch auf die Aktualität der Meldungen kommt es an. Möglichst nur News kaufen, die nach 20 Uhr eingetroffen sind. Die allerletzten News treffen täglich übrigens um 22.40 Uhr ein. Geübte Maus-Piloten können natürlich auch bis zu diesem Zeitpunkt mit dem News-Kauf warten. Zum Setzen auf der Titelseite bleibt dann aber nicht mehr viel Zeit.

Spätestens jetzt ist der Kauf von Storys überflüssig geworden.

Der vierte Tag

Nun kann man ein Rätsel und eine Sportmeldung kaufen, dies ist vorläufig völlig ausreichend. Eine Wetterkarte lohnt sich erst, wenn man ganz locker einen Satelliten bezahlen kann.

Sonstiges

– Sobald das Konto mind. 350 000 $ enthält, und man schon einige Vertriebswege hat, kann die nächsthöhere Druckauflage im Druckraum gewählt werden.

– Bei einem Kontostand von mind. 900 000 $, kann die erste Fluglinie eröffnet werden, da-



CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 719
02803 - 1511
Fax :
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
Ladenpreise Variieren!!!!!!
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel



Achtung ! Neuer Service !!!

Sie sind Neueinsteiger oder haben es satt, das erfolgreich installierte Spiele einfach nicht starten, weil die Konfiguration des PC's geändert werden muß ? Jetzt kein Problem mehr !!! Für 10,-DM erstellen wir für Sie eine passende " Bootdiskette ". Diesen Service bieten wir Ihnen selbstverständlich auch für Spiele, die Sie nicht bei uns erworben haben. Bei Interesse einfach kurz eine unserer Versandnummern wählen. (gültig nur für DOS 5.0 und 6.2)

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacific Air War	DA	89,95
A- Train	DV	39,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle Fild Creat.	DA	69,95
Battletoads	DA	x59,95
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	74,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95

Burning Steel 2 DV 84,95

Titel		Preis
Burntime	DV	79,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chaos Engine	DA	54,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Colonization	DV	x89,95
Comanche	DV	84,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	54,95
Creativ Writer	DV	124,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95

Das schw.Auge 2 DV 74,95

Titel		Preis
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Delta 5	DV	x79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95

Die Siedler DV 74,95

Titel		Preis
Dune 1	DV	34,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	89,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95

FIFA Soccer DV 64,95

Titel		Preis
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdall 2	DV	74,95
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95

Titel		Preis
In Extremis	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95

Lollypop DV 74,95

Titel		Preis
Lotus 3	DA	59,95
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus:	DV	99,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zack Mc Kracken		

Titel		Preis
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Sleepwalker	DV	29,95
Soccer Kid	DA	67,95
Space Quest 5	DV	64,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95

Star Trek 2 DV 79,95

Titel		Preis
Starlord	DV	89,95
Strike Comander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	47,95

DV Battle Bugs nur 59,95

Titel		Preis
Lure of the Temptres	DV	39,95

MAD News DV 79,95

Titel		Preis
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95

Outpost DV 67,95

Titel		Preis
Overlord	EV	67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenlooft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95

Titel		Preis
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95

System Shock DA x74,95

Titel		Preis
T.F.X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	89,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima8-Lost Vale	DV	i.V.
Victory at Sea	EV	x79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	x67,95

Wing Armada DA 64,95

Titel		Preis
Wings of Glory	DV	x87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World War 2	DA	77,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid-	DV	49,95

Bundesliga Manager Hattrick DV nur 74,95

PC-CDRom

Titel		Preis
10 Jahre Interplay-		
10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	x84,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95

CD Battle Isle 2 Data DV 47,95

Titel		Preis
Beneath Steel Sky	DV	79,95
Bloodnet	DA	x87,95

CD Burn.Steel 2 DV 79,95

Titel		Preis
Burning Steel 1 incl. Editor-		
Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95
Campaign 1	DV	79,95
Castles 2	DA	x79,95
Comanche incl.Data 1+2 plus		
10 Bonusmissionen	DV	89,95
Creature Shock	DA	i.V.
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Forces	DA	i.V.
Dark Sun	DV	79,95
Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Dragon Lore	DV	x67,95
Dragonsphere	DA	87,95

CD Dreamweb DV 74,95

Titel		Preis
DXXM Utilities	EV	39,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
Falcon Gold	DA	89,95
Fantasy Empire	EV	67,95

CD FIFA Soccer DV 67,95

Titel		Preis
Form.One Grand Pr.	DA	59,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 2	DV	99,95

CD Inferno DV x89,95

Titel		Preis
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kick OFF 3	DV	54,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	i.V.
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Clas. Advent:	DV	99,95
Indiana Jones 3 / Loom		
Maniac Mans.1/ZackMc Krakken		
Lukas Flight Class.:	DA	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Houer+Data		
Secret Wappon of the Luftwaffe + 4 Missionsdisketten		

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

PC-CDRom

Titel		Preis
Mad DocMc Cree 2	EV	84,95
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 1 - 3	DV	87,95

CD NHL Hockey95 DA 79,95

Titel		Preis
Myst	DA	87,95
Outpost	DV	79,95
Pinball Delkkuxe	DA	67,95
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots		i.V.
Sabre Team	DA	67,95
Saga of Aces Compilation - enthält :	DA	x84,95
o Roter Baron + Data		
o Aces of Pacific + Data		
o Aces over Europe		

CD Sam & Max DV 89,95

Titel		Preis
Sens.Soccer intern.	DA	34,95
Shadow Caster	DA	89,95
Sim City	DV	x84,95

CD Simon the Sorcerer DV 79,95

"mit komplett deutscher Sprache"

Titel		Preis
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	89,95
Star Trek 1	DV	84,95
Strike Commander incl. Operation und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95

CD System Shock DA 79,95

Titel		Preis
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95

CD Theme Park DV 74,95

Titel		Preis
Tie Fighter	EV	x79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Universe	DA	x69,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95

CD Wing Armada DA 79,95

Titel		Preis
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game - Pad 45.95
Gravis Joystick Anal.Pro 77.95

Original Soundblaster Pro Stereo 179.-

Original Soundblaster Pro 16 BASIC 219.-

Mitsumi CD-ROM FX001D Doublespeed mit Controller 249.-

Preisliste kosenlos !!!!

Ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zuststellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

durch wird die Auflage bei Inkrafttreten dieser Vertriebslinie sprunghaft ansteigen.

– Wenn ca. 4 bis 5 LKW-Wege und mind. 2 Fluglinien aktiv sind, ist bei entsprechendem Kontostand (wiederum mind. 900 000 $) die Wahl der max. Druckauflage ratsam.

– Um die Kommentare der Leser braucht man sich nicht weiter zu kümmern. Solange durch ständigen Ausbau der Vertriebswege und Erhöhung der Druckauflage die Auflagenzahl gesteigert werden kann, ist man auf dem richtigen Weg. Dabei spielt es überhaupt keine Rolle, welches Schwierigkeitslevel man gewählt hat. In der höheren Spielstufe dauert es lediglich etwas länger, bis man den meist unvermeidlichen Rückstand bei der Imagewertung aufgeholt hat. Liegt man auflagenmäßig sogar dauernd vorne (was gleichzeitig das ständig höchste Image zur Folge hat), kann das Spiel frühestens an Tag 22 gewonnen werden.

– Man sollte stets auf lukrative Werbeaufträge achten. Vor allem in den ersten 10 Tagen ist dies eine der wichtigsten Einnahmequellen. Bei der Werbeauswahl nach Auflagenkriterien kann man sich an der eigenen Auflagenzahl orientieren. Mit der hier gezeigten Taktik ist es möglich, mind. ein Fünftel der max. höchsten Auflage zu erreichen.

– Mit dem Kauf der Haßartikel kann man sich übrigens Zeit lassen, bis ein Imagewert von ca. 80 % erreicht ist. Hat man genügend Geld, kann Bea mit 5 Schönheitsoperationen zur Scheidung gebracht werden. Beas Artikel sollte man dann allerdings nicht mehr in die Zeitung setzen.

– Mit den Exklusivrecherchen kann man ruhig warten, bis man Millionär ist. Dann kauft man einfach sämtliche News des Tages und gibt davon Recherchen in Auftrag. So hat man immer eine große Auswahl.

– Die Radio- und TV-Werbung ist eigentlich nur dann sinnvoll, wenn sie gleichzeitig mit neuen Vertriebswegen in Auftrag gegeben wird. Hat man jedoch einen sicheren Vorsprung vor seinen Gegnern, kann man sich diese kostspielige Ausgabe sparen, zumal die Wirkung immer ungewiß ist. Umfragen kann man sich ebenfalls sparen.

– Hat man so etwa 2 Millionen $ gescheffelt, kann man sich auch mal daran machen, eine Zeitung ganz nach dem Geschmack der Leser zu gestalten. Insbesondere bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen wird dadurch ein entscheidender Vorsprung gesichert, denn die Gegner puschen ihre Auflage in erster Linie nur über die Vertriebswege und kommen über eine mittelmäßige Qualität ihrer Zeitung nie hinaus.

Die folgende (kleine) Auswahl zeigt einige News, die gut geeignet sind, wenn man 2 Schlagzeilen in max. Lettern auf die Titelseite bringen will. Diese Möglichkeit der Wahl setzt allerdings voraus, daß man einen der besseren News-Ticker (am besten Nr. 4) besitzt:

- Überraschende Entscheidungen: Majors neue Politik
- Völlig unerwartet: John Major verstorben
- Mathematiker widerlegt Satz des Pythagoras
- Dritter Toter auf dem WC-Bielefeld in Angst
- Hohe Strahlenbelastung in Hamburg gemessen
- Hamburg evakuiert – Strahlung zu hoch
- Atomexplosion zerstört Hamburg
- Monster von Loch Ness zerstört Fangkäfig
- Das Monster von Loch Ness ist gebändigt
- Geister in der Villa
- Wissenschaftler bestätigen: Geister sind echt
- Freistaat Bayern in die Unabhängigkeit entlassen
- Supercomputer Akira V laut Experten noch unausgereift
- Autofahren ab sofort ohne Führerschein
- Bundesgerichtshof verbietet Fernsehwerbung
- Queen Elisabeth will nächstes Jahr abdanken
- England im Schock: Queen liegt im Sterben
- Charles II., König von Großbritannien
- Neues Hobby: Immer mehr Fahrer suchen den Stau
- Deutscher Reichstag fiel den Flammen zum Opfer
- Mit Detektor entdeckt: Kennedys Grab ist leer
- Gerüchte über Papst-Geliebte
- Papst-Liebesaffäre: Geliebte ein Fotomodell?
- Tansania will 17. Bundesland der BRD werden
- Notre Dame: Polizei stürmt Kathedrale
- Space Shuttle 'Columbia' von UFO abgeschossen
- Anwalt von Hunden überfallen
- Obskurer Selbstmord: Im Klo ertränkt
- Oslo: Testpilot stirbt bei Zeitreise

Ein solches Blatt muß folgendes enthalten

News, Storys, Recherchen: insgesamt 5 (für die beiden älteren Damen)

Kommentare:	2 (für den Herrn mit der großen Brille)
Comics:	2 (für den Punk)
Rätsel:	3 (für die mütterliche Dame)
Rezepte:	2 (für die Dame mit der tollen Frisur)
Nackt-Fotos:	2 (für den Malocher)
Sport:	3 auf einer Seite (für den Stallone-Verschnitt)
Wetter:	1 Satellit (für Opa)
Bilder:	mind. 2 Fotos in den News, Storys oder Recherchen (für das Mädchen)
Werbung:	keine

Die Gestaltung einer solchen "optimalen" Zeitung könnte folgendermaßen aussehen:

Titelseite:	Exklusivrecherche mit Foto und Text
Seite 2:	2 Kommentare, 1 Comic, evtl. noch restl. Recherchentext
Seite 3:	1 Comic, 2 Rezepte, 1 Rätsel (Rebus)
Seite 4:	3 x Sport (Bundesliga, Formel 1, Tennis), Wetter (Satellit)
Seite 5:	2 Nackt-Fotos 2 Rätsel (Zahlen- u. Kreuzworträtsel)
Seite 6:	4 News (max. 8 Blöcke Text, kleinste Schlagzeile) wahlweise auch 2 Recherchen auf der Titel seite und nur 3 News auf S.6, diese aber dann zum Teil in mittelgroßen Schlagzeilen

Myst

Claudia Lerch aus Kempten kann uns mit einer Komplettlösung von Broderbunds Mysterienspiel weiterhelfen.

Herzlich Willkommen!

Nach dem man auf der Insel Myst angekommen ist, sollte man erst einmal die Insel erkunden. Dabei findet sich gleich zu Anfang neben den Planetarium ein Zettel, den Atrus an seine Frau Catherine geschrieben hat. Er weist sie darauf hin, die Anzahl der Schalter auf der Insel zu zählen und die gefundene Zahl im Raum beim Kai einzugeben.

Nachdem man die Anzahl der Schalter herausgefunden hat und diese gleich eingeschaltet hat (Hebelstellung oben), kehrt man zum Kai zurück und öffnet die Tür gegenüber des Schiffes. Im Untergeschoß findet sich ein Brunnen und eine Anschlagtafel (rechts neben der Treppe). Diese Tafel wird durch Drücken des Knopfes oben links geöffnet. Hier wird die Anzahl der Schalter eingegeben (8) und mittels des Knopfes unten rechts bestätigt. (Es können auch die Zahlen auf der Tafel eingegeben werden, was zu schönen Animationen im Brunnen führt). Man kehrt zum Brunnen zurück und drückt den Knopf an dessen Frontseite. Es erscheint eine Nachricht von Atrus an seine Frau, in der er von Problemen mit den beiden Söhnen Sirus und Achenar berichtet. Er berichtet über weitere, versteckte Bücher in der Bibliothek und die Rotation des Turmes. Also über weitere, versteckte Bücher in der Bibliothek und die Rotation des Turmes. Also machen wir uns auf den Weg zum Turm.

In den Turm gelangt man über die Bibliothek. Drückt man auf das rechte Bild neben dem Büchergestell, so öffnet sich ein Geheimgang hinter den Büchern. Er führt zu einem Fahrstuhl, der einen geradewegs in den Turm befördert. Doch zuerst die Turmrotation.

Auf der Landkarte in der Bibliothek erscheinen bei näherer Betrachtung all die Orte auf der Insel, deren Schalter in Ein-Position sind. Durch Drücken auf den Turm auf der Landkarte erscheint ein Ortungsstrahl, der über bestimmten Gebieten rot aufleuchtet. Auf diese Gebiete stellt man die Karte nach und nach ein. Nach jeder Einstellung begibt man sich auf den Turm und schaut durch die

beiden Öffnungen. Erst auf das "Buch", wo man den eingestellten Ort erkennen kann, dann auf die "Schlüssel-Öffnung", an der sich wertvolle Hinweise befinden, um in die anderen Welten zu gelangen. Diese Hinweise schreibt man sich auf oder liest sie hier nach, je nachdem.

In der Bibliothek selbst findet man im Bücherregal, das wieder erscheint, nachdem man das linke Bild neben den Büchern gedrückt hat, zu jeder Welt ein Buch mit Tips und Hinds. Es empfiehlt sich, die Bücher mal querzulesen, da man sonst völlig auf dem Schlauch steht. (Es sei, denn man arbeitet sich stur nach dieser Anleitung durch). Auch enthalten die Bücher zu jeder Welt eine Karte.

weisungen aus dem Turm, wenn dieser auf den Baum zeigt (7,2,4). Die Zahlen werden am Tresorschloß im Blockhaus neben dem Baum eingestellt. Im Tresor findet man eine Schachtel Streichhölzer, die man zum Entzünden des Druckofens benutzt. Nachdem man den Ofen entzündet hat, dreht man das Rad daneben bis zum Anschlag auf. Es ertönt ein markerschütterndes Knirschen. Anschließend dreht man das Rad wieder zu und eilt zum Baum-Fahrstuhl rechts neben dem Haus. (Nicht ganz einfach zu finden, aber vorhanden). Wenn sich die Kabine auf ebener Höhe befindet, steigt man ein und fährt nach unten. Im Keller angelangt, liegt das Buch nach Channelwood direkt

- Oberstes Fach, grünes Buch — Channelwood-Age
- Oberstes Fach, blaues Buch — Stoneship-Age
- Mittleres Fach, blaues Buch — Space-Age
- Mittleres Fach, braunes Buch, außen rechts.
  Enthält die Codierungen für den Kamin in der Bibliothek.
- Unteres Fach, braunes Buch — Mechanical-Age

Weiter findet man in der Bibliothek zwei Bücher. Ein rotes und ein blaues und daneben jeweils ein Blatt. Dieses legt man in das jeweilige Buch und "schaut" sich die Animation dazu an.

Nun können die vier Welten erforscht werden. In jeder Welt dreht es sich darum, jeweils ein rotes und ein blaues Blatt für die Bücher von Achenar und Sirrus zu finden, um die beiden aus ihrer Gefangenschaft zu befreien. Auch geht es darum, wieder zurück nach Myst zu gelangen, was in manchen Welten nicht ganz einfach ist.

Channelwood-Age

Um nach Channelwood zu gelangen, braucht man die An-

vor einem und man braucht nur hineinzusteigen. Man kann auch nach oben mitfahren, was einen besonders schönen Ausblick auf die Insel beschert. Mit Hilfe des Knopfes in der Kabine kommt man auch wieder herunter, jedoch nicht in den Keller.

In Channelwood angekommen, geht man zuerst auf den Förderturm. In ihm befindet sich ein Wasserspeicher, der die Mechanismen mit Wasserkraft bewegt. Am Speicher befindet sich ein Hahn, der aufgedreht werden muß. Dann kann man sich an die Erforschung der Welt machen. Zuerst stellt man die Wasserleitungsventile so ein, daß der erste Aufzug beim Wendelaufgang bewässert wird. Mit ihm

Zeichnung 1



Zeichnung 2

10	1
7	2
8	22
16	19
5	9

Die strafierten Werte sind einzustellen.





fährt man in die erste Etage. Dort begibt man sich in die runde Hütte mit dem Hebel und betätigt diesen. Dann zurück zum Aufzug und in den zweiten Stock gefahren. Hier befinden sich die Hütten von Sirrus und Achenar. In der ersten Hütte von Achenar findet man eine geschmackvolle Falle und in der zweiten Hütte einen Hologrammomat. Gleich daneben liegt das blaue Blatt. In der Hütte von Sirrus liegt das rote Blatt in der Schublade eines Schreibtisches. Außerdem findet man hier in der rechten Bettschublade die erste Hälfte einer Nachricht, die für das Spielende sehr wichtig ist.

Die beiden Blätter bringt man nun nacheinander zurück nach Myst. Hierzu kehrt man in die unterste Ebene zurück und stellt die Wasserverteilung so, daß das Rohr ausgefahren und die Brücke aus dem Wasser gehoben werden kann. Nun kann der hinterste Aufzug bewässert werden. Mit ihm fährt man in die erste Ebene und findet dort das Buch Myst. Nach Myst zurückgekehrt, legt man die Blätter in die entsprechenden Bücher.

Stoneship-Age

Dreht man den Turm über das Planetarium, erhält man die Koordinaten für drei verschiedene Sternbilder. Diese Daten stellt man im Planetarium ein und merkt sich die Konstellationen. Im zugehörenden Buch sind die Namen der Sternbilder angegeben.

October 11, 1894	10:04 AM	BLATT
January 17, 1207	5:46 AM	SCHLANGE
Novembre 23, 9791	6:57 PM	KÄFER

An den Obelisken um den Brunnen mit dem versenkten Schiff werden die drei Symbole auf Grün geschaltet, während alle übrigen auf rot stehen müssen (einfach anklicken). Daraufhin heben sich das Schiff im Brunnen und das am Kai aus dem Wasser, und der Weg nach Stoneship ist frei. Das Zugangsbuch befindet sich in der Kajüte des Schiffes am Kai. Im Stoneship-Age angelangt, wird als erstes der Leuchtturm entwässert, in dem man den rechten Pumpenknopf einschaltet. Nun kann man auf den Grund des Turmes gehen und findet hier eine Truhe. An ihrer Seite befindet sich ein Hebel, der umgelegt werden muß, damit das Wasser aus der Truhe ablaufen kann. Anschließend wird er wieder geschlossen. Nun bewässert man den Leuchtturm wieder, indem man den linken Pumpenknopf ausschaltet. Die Truhe im Leuchtturm steigt mit dem Wasser auf und kann jetzt mit dem am Boden befestigten Schüssel geöffnet werden. In ihr befindet sich der Schlüssel zur Falltür in den Leuchtturm. Oben angelangt, findet man eine Lichtmaschine vor, die eine Batterie lädt und so den Leuchtturm und die Höhlenräume beleuchtet. Die Höhlenräume werden über den mittleren Pumpenknopf entwässert. Geht man hinunter, findet man auf Höhe des letzten Absatzes eine Geheimtür. Der dahinterliegende Gang führt zu einem Schaltmechanismus, der die Unterwasserbeleuchtung einschaltet. Um den richtigen Knopf herauszufinden, muß man den Berg besteigen, auf dessen Spitze sich ein Fernrohr befindet. Dieses bewegt man so weit, bis man den Leuchtturm im Visier hat. Die Gradzahl entspricht dem richtigen Knopf. (Turm steht auf 130 Grad – 13. Knopf drücken). Nachdem die Unterwasserbeleuchtung eingeschaltet ist, geht man den Höhlengang bis zum Ende hinunter und kommt in den Raum von Sirrus, In ihm findet man viele aufschlußreiche Hinweise auf die Person in den Schubladen der Kommode und des Schreibtisches. Auf ihm steht auch ein nettes Spielzeug. In der untersten Kommodenschublade liegt das gesuchte rote Blatt.

Geht man den hinteren Höhlengang hinunter, erreicht man den Raum von Achenar. Auch hier kann man Schlüsse auf den Charakter ziehen. Beim Untersuchen des Raumes sollte man sich das Spielzeug auf dem Kartenschrank nicht entgehen lassen. Im Kartenschrank (vorletzte Schublade) befindet sich der zweite Teil der Nachricht für das Spielende. Das gesuchte blaue Blatt liegt auf dem Bett.

Um nach Myst zurückzukehren, muß die Schiffskajüte mit dem linken Pumpenknopf entwässert werden. Man geht hinunter und findet einen Tisch. Wenn man diesen anklickt, erscheint das Rückkehrbuch nach Myst. Die beiden Blätter werden nun zurückgebracht und in die Bücher eingelegt.

Space-Age

Durch Drehen des Turmes über die Rakete erfährt man die nötige Spannung, um das Raumschiff zu öffnen (59 Volt). Diesen Wert stellt man im Generatorhäuschen ein. Siehe Zeichnung 2.

Nun kann das Raumschiff betreten werden. Zum Wechsel in die andere Welt braucht man nun ein feines Gehör. Aus dem Buch in der Bibliothek kennt man die Klaviertastenfolge, die nun an den Schiebern in Raumschiff eingestellt werden muß. Paßt die Einstellung, so erscheint das Buch im Bullauge über den Schiebern und man kann hinübertreten.

Hier sind über die Insel verstreut Geräuscherzeuger. Man muß sie zuerst einschalten. Dann geht man zum Schacht und steigt hinunter, geht den Gang entlang und kommt auf der Empfangsinsel wieder heraus. Nun gilt es, die Antennen genau auf die Geräuscherzeuger auszurichten. Dies geschieht, indem man einen auswählt (Symbol drücken), und dann mit den Pfeiltasten anpeilt. Die Feineinstellung erfolgt, wenn die Pfeile gelb leuchten. Hat man alle Antennen ausgerichtet, drückt man das Summenzeichen und achtet auf die Reihenfolge der Töne. Flöten (15,0)/Wasser (153,4)/Schacht (212,2)/Knitterwind (130,3)/Uhr (55,6).

Nun sammelt man die beiden Blätter ein. Das rote Blatt befindet sich bei den Flöten, während das Blau am Wasserbrunnen liegt.

Mit der Geräuschreihenfolge kehrt man zum Häuschen zurück und stellt die Geräusche mit den Schiebern in der gleichen Reihenfolge ein. Drückt man den Knopf, so öffnet sich der Zugang. Man gelangt nun zu einem U-Boot, das man besteigt (blauer Knopf). Mit der beigefügten Karte (siehe Zeichnung 1) dürfte es kein Problem sein, zum Rückkehrbuch Myst zu finden.

Die beiden Blätter werden, wie gehabt, in die Bücher der Bibliothek auf Myst gelegt.

Mechanical-Age

Der Ortungstrahl wird auf den Glockenturm im Wasser vor Myst ausgerichtet. Im Turm erhält man die nötigen Hinweise (2:40) (2,2,1). Nun geht man zum Glockenturm.

Am Ufer befinden sich zwei Räder, mit denen man die Uhrzeit des Turmes auf die angegebenen 2:40 Uhr eingestellt. Es erscheint ein Weg hinüber. Im Turm selbst befindet sich ein Mechanismus mit drei Hebeln. Mit den beiden langen Hebeln stellt man nun die Zahlenscheiben auf die Werte 2,2,1 ein. Der seitliche Hebel dient als Reset, wenn es nicht gleich funktioniert. (Durch längeres Herunterhalten der Hebel lassen sich auch einzelne Räder bewegen). Stimmt die Kombination, öffnet sich der Mechanismus im Glockenturm und ebenso der auf dem Hügel am Kai. In letzerem befindet sich das Buch, um in das Mechanical-Age zu gelangen.

Dort angelangt, begibt man sich in den Rundbau auf der Insel. Im Zimmer von Sirrus befindet sich hinter dem Wandbe-

hang eine Geheimtür. Durch sie gelangt man in einen Raum voller Kisten. In einer findet man das gesuchte rote Blatt. Weiterhin steckt im Weinständer ein Brief von Achenar. Auch im Zimmer von Achenar ist ein geheimer Raum verborgen. Sein Eingang liegt links neben dem Thron. In ihm findet man auf dem Regal das blaue Blatt. Der Hologrammomat neben der Geheimtür simuliert die Inseldrehung und sollte genauer untersucht werden. Ganz allgemein sind in den beiden Räumen jede Menge witziger Spielereien versteckt, die man sich unbedingt ansehen sollte.

Um nach Myst zurückzukehren, braucht man den Symbolcode für den Mechanismus auf der Nebeninsel, auf der man angekommen ist. Hierzu drückt man den Knopf im Gang zwischen den beiden Zimmern. Es öffnet sich eine Treppe nach unten. Hier steht ein Schieber, den man so lange bewegt, bis das Symbol links daneben rot aufleuchtet. Dann geht man wieder hinauf und schließt die Treppe. Gegenüber hat sich der Aufzug geöffnet und leuchtet rot. Nun fährt man damit nach oben, drückt den mittleren Knopf und steigt aus. Der Fahrstuhl senkt sich ab. Auf seinem Dach steht die gleiche Maschine, wie sie in Achenar's Raum als Simulation zu finden ist. Mit ihrer Hilfe droht man jetzt die Hauptinsel nacheinander zu den beiden kleinen Inseln und schreibt sich von dort jeweils den Symbolcode auf. Nun die Insel wieder in die Ausgangsstellung drehen und zur Ankunftsinsel zurückkehren. Hier gibt man den Code ein, und eine Treppe nach unten öffnet sich. Geht man diese hinunter, kommt man zum Rückkehrbuch nach Myst. Mit den beiden Blättern verfährt man wie gehabt.

Finale

Lauscht man nun den Worten der Brüder, so wird einem eine Seitenzahl (158) für das braune Buch im mittleren Fach mitgeteilt. Den Code dieser Seite gibt man im Kamin ein. Hierzu geht man in den Kamin in der Bibliothek und drückt den Schalter auf der linken Seite. Die Kaminfront schließt sich und der Code kann eingegeben werden. Jetzt dreht sich der Kamin und in einer Nische liegen die letzten beiden Blätter sowie ein weiteres Blatt. Dieses findet man nach den Anweisungen der beiden Notizteile. (Alle Schalter der Insel Myst in Ein-Position und dann den Schalter am Kai umlegen). Das gefunden Blatt bringt man zum Buch von Atrus. Er erklärt einiges und verschwindet dann, um die Sache mit seinen mißratenen Söhnen zu beenden. Man wird von Atrus aufgefordert, auf die nächste Geschichte zu warten und sich derweil frei durch die Welten zu bewegen.

Man kann auch das rote oder blaue Blatt zu Sirrus's, bzw. Achenar's Buch bringen. Dies hat allerdings zur Folge, daß man selbst in das Buch gezogen wird und dort gefangen ist.

Pizza Connection

Dieter Müseler aus Münster verwandelte seinen Computer in einen Pizzaofen und backte uns damit ein paar Tips.

1. Bei der Eröffnung eines Restaurants, egal in welcher Stadt, ist es sehr wichtig darauf zu achten, daß die Lage überdurchschnittlich gut ist. Dabei kommt es auf 1 000 DM Miete pro Monat mehr oder weniger nicht an, was zählt, sind die potenziellen Kunden. Beispiel: 2 000 DM Miete und zus. 250 Kunden, für 3 200 DM Miete 450 Kunden, also doppelt soviel Umsatzmöglichkeiten.

2. Beim Nachbacken der Standardpizzas ist es nicht ganz so wichtig, die Zutaten so genau nachzulegen wie beim Original, es kommt mehr auf die Anzahl und auf die Gewichtsgleichheit der Zutaten an, um möglichst hohe Wertungen der Jury, die diese Nachahmungen bewertet, zu bekommen. Je besser die Kopie, desto erfolgreicher wird das Lokal. 90 % sind ausreichend.

3. Bei Eigenkreationen sollte man auf die gerade in der Gunst der Kunden stehenden Obst- und andere Sorten achten. Diese kann man sich aufrufen oder durch eine Tageszeitungsmeldung erfahren. Kommt z.B. die Meldung, daß Pflaumen der Renner sind, eine Pizza mit viel Pflaumen und ähnlichem kreieren; diese Pizza wird garantiert ein Renner, jedenfalls eine ganze Zeit lang, bis der Boom nachläßt. Bei der nächsten Trendmeldung, z.B. scharfe Pizzas sind "in", eben eine Chili-Pizza usw.

... Und immer auf genügend Vorräte achten für alle Zutaten, sonst gibt es Umsatz- und Gewinnverluste, unnötige.

4. Die Ausstattung hängt am Anfang natürlich vom Geld ab, aber es ist selbst in Athen, wo die Besucher nicht so anspruchsvoll sind, immer günstig, sich so schnell es geht, eine gute Einrichtung anzulegen. Gute Backöfen sind die Steinöfen, da die Qualität der Pizzas sich sehr bald "herumsprechen" wird.

Später sind eine Musikbox oder TV und natürlich das Telefon unabdingbar.Spielautomaten für kindgerechte Einrichtungen, Telefon für Bankenbonzen, Television für alle, besonders für die Rentner usw. Die richtige Auswahl für die richtigen Personengruppen macht's! Nicht vergessen die Musikbox anzuwerfen, sonst gibt's keine Lalla! Schmusemuse für Ältere, Heavy Metal für Kids ... Bei TV am besten Kabel mit KTL (RTL) für alle! Oder Schrott 1. (Bäh) Übrigens ... Fernseher an und Musik volle Pulle ist geschäftsschädigend, ist ja klar, oder? Also: Nur eines pro Restaurant aufstellen! Und bitte keine Billigmöbel auf Marmorböden ... Ekelerregend! (Und schlecht für's Geschäft)

5. Gutes Personal ist schwer zu finden. Daher diejenigen, die wirklich gut sind, auch nicht vergraulen (wenn man sie, die Guten eingestellt hat, was ich empfehle). Entläßt man sie oder bezahlt man sie schlechter als vorher, kündigen sie eigenständig und wollen nie mehr für einen arbeiten. Wert auf Zuverlässigkeit sollte man immer legen, denn fehlt ein Kellner, kann man nicht alle Kundenwünsche an diesem Tag erfüllen, der Umsatz geht stark zurück, die Gunst bei den Gästen fäll,t usw. Bei schlechten Köchen kann es passieren, daß der gesamte Käsevorrat vernichtet wird, da er durch Dusseligkeit neben den Öfen gelagert wurde etc ... Und wieder kein Umsatz!

6. Die Werbung ... ist wichtiger als gute Ausstattung! Durch Werbung wird das Restaurant richtig populär, also je mehr, desto besser. Dabei sollte man jedoch von den TV-Spots Abstand nehmen ... Öfter einmal eine Plakatwerbung und regelmäßig Handzettel verteilen ist oberstes Gebot. Bei der Zeitungswerbung ist darauf zu achten, daß der Text auch einen Sinn ergibt!

7. Ja, ja, die Unterwelt ... Klar, Mafiosi sein, macht Spaß. Aber bitte INTEL-ligent! Die "Oberwelt" kann man ja nur indirekt beeinflussen. Anders bei der Unterwelt. Jeder Erfolg bringt Ansehen, jeder Patzer bringt Schande. Vor jeder Aktion abspeichern, das ist klar. Und beim Waffenhändler nicht nach Waffen fragen, sondern nach "Eiskrem". Die leckersten Sorten kommen ja bekanntlich aus Libyen (Zitat) ... BUMM! Die Stinkbomben etc. kann man getrost vergessen, und beim Bombenwurf muß es schon eine gute Einrichtung sein, die dran glauben muß, sonst lohnt sich der Aufwand nicht, sprich die Bombenkosten sonst zehnmal soviel wie die "feindliche" Einrichtung, und die ist schnell ersetzt.

Am besten immer die gleichen Restaurants und die gleichen Besitzer schädigen, dann geben Sie oft nach einiger Zeit auf, und verlassen die Stadt oder schließen zumindest das Restaurant, welches immer wieder "besucht" wird. Ein guter Weg, die umgebenden Lokalitäten zu beseitigen, und damit Umsätze und Gewinn zu erhöhen.

8. Bei Besuch der Mafiosi in Eurem Geschäft, ist es fast immer besser zu bezahlen, da diese Nichtbezahlung sehr übel nehmen ... Nicht nur, daß fast die ganze Einrichtung zerschlagen wird, nein, beim zweiten Mal wird man schon niedergeschlagen und verliert die Hälfte an Energie und Mut, was die tägliche Arbeitszeit erheblich verkürzt. Man hat also weniger Zeit am Tag für Geschäftstätigkeit und Nachtaktionen ... sehr unvorteilhaft. Bei Forderungen über 100 000 Mark sollte man es sich aber vielleicht überlegen!

Die beste Methode, solche Besuche zu vermeiden, ist, so schnell wie möglich einen guten Rang in der Unterwelt zu erreichen. Also: schnellstens der Mafia mehrere kleine und später größere Gefallen erweisen und schon läßt sie einen in Ruhe. Und viel Geld gibt's auch noch zusätzlich.

Aber Vorsicht! Nicht jeder Termin bei Kurierdiensten ist zu schaffen! Das gibt dann doch Ärger (Prügel). Vorher abspeichern, notfalls ablehnen!!!

9. Die beste Entscheidung, wen man spielen soll, ist meiner Meinung nach Susi Super. Ein Klassemädel, sage ich Euch. Energie bis zum Abwinken, Arbeitet 36 Stunden am Tag. Und der "Mut" steigt mit den Aktionen ... es macht Spaß, dabei zuzusehen ...

10. Jetzt hat man es geschafft, das zweite Restaurant in einer Stadt, das dritte ... doch Vorsicht, nicht überarbeiten! Ich habe nach dem dritten Restaurant immer einen Manager engagiert. Das schont Gesundheit und Nerven. Man kommt sonst gar nicht mehr dazu, und während einer Gefängnisstrafe laufen die Geschäfte blendend weiter! Man wird reich durch "Sitzen". Bei gutgehenden Geschäften immer einen Manager nehmen! Die Kosten sind leicht zu verkraften bei drei oder mehr Restaurants in einer Stadt. Bei der Auswahl des Managers auch nicht allzu kniepig agieren, der ältere Herr um die 50 Jahre mit ca. 850 DM "Gage" pro Monat ist mit die beste Wahl. Wer das ist, verrate ich nicht ... alles sage ich ja auch nicht, sonst wird das Spiel ja zu einfach ... Ach ja ... er hat einen Schnurrbart und leichte Haarprobleme ... das reicht jetzt aber! Und Managen müssen Sie natürlich auch können, das ist ja wohl LOGO.

11. Der Bürgermeister ist ein feiner Mann, doch mehr auch nicht. Bestechung zahlt sich im allgemeinen nicht aus, es reicht, Erfolg zu haben, und die Sterne kommen von alleine. Medaillen sind echt nur ein Stück Blech, und Gastronom in der Oberwelt wird man auch durch Eigeninitiative. Er hat sowieso so gut wie keine Zeit, der Thomas, also warum Zeit für ihn verschwenden, nicht wahr?

12. Kredite sind gut, und die Zinsen sind bei jeder Bank gleich oder jedenfalls fast gleich. Große Preisvergleiche lohnen sich nur in den seltensten Fällen. Am Anfang braucht man jeden Kredit, den man bekommen kann, um einigermaßen über die Runden zu kommen und halbwegs vernünftig eingerichtet zu sein. Doch mehr als drei gibt es nicht am Anfang. Die Raten jeden Abrechnungsmonats bekommt man kaum mit.

So, daß war's auch schon.

	Amiga	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	**—,—**	**91,95**	**91,95**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	—,—	69,95	—,—
Alien Breed 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Al -Quadim	—,—	63,95	63,95
Alone in the Dark 2 /dt	—,—	92,95	—,—
Alien Breed & Qwak /dt CD 32	44,95	—,—	—,—
Ambermoon /dt	74,95	V,mö	—,—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—,—
Anstoss + World Cup Edition /dt	**—,—**	**—,—**	**89,95**
Anstoss World Cup Edition /dt	**53,95**	**53,95**	**—,—**
Apocalypse /dt	47,95	—,—	—,—
Banshee /dt Amiga 1200	**56,95**	**—,—**	**—,—**
Banshee /dt CD 32	**64,95**	**—,—**	**—,—**
Battle Field Creator /dt	59,95	—,—	—,—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**V,mö**	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**—,—**	**49,95**
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	79,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**76,95**	**76,95**	**V,mö**
Burning Steel Edition /dt	—,—	—,—	94,95
Burning Steel 2	—,—	74,95	74,95
Chartbreaker /dt	V,mö	V,mö	—,—
Christoph Kolumbus /dt	74,95	79,95	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	64,95
Civilization /dt Amiga 1200	67,95	—,—	—,—
Comanche + 100 Missionen /dt	—,—	—,—	99,00
Cool Spot /dt	**53,95**	**47,95**	**—,—**
Dark Legions	—,—	67,95	66,95
Darkmere /dt	53,95	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge /dt	74,95	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**V,mö**	**V,mö**	**V,mö**
Day of the Tentacle /dt	—,—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	**81,95**	**81,95**	**—,—**
Der Clou /dt	**67,95**	**79,95**	**79,95**
Der Clou /dt Amiga 1200 / CD 32	je 67,95	—,—	—,—
Die Siedler /dt	**79,95**	**79,95**	**—,—**
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—,—
Elfmania /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
Elite 2 - Frontier /dt (auch CD 32)	54,95	71,95	67,95
Empire Soccer /dt	56,95	71,95	—,—
Erben der Erde /dt	—,—	89,95	—,—
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	—,—	96,95
F-14 Fleet Defender /dt	**—,—**	**94,95**	**—,—**
FIFA Soccer /dt	**—,—**	**64,95**	**—,—**
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	64,95

	Amiga	PC	CD-ROM
Gabriel Knight /dt	—,—	69,95	89,95
Goal! /dt	23,95	36,95	—,—
Grandest Fleet /dt	—,—	69,95	—,—
Gunship 2000 /dt	69,95	94,95	64,95
Gunship 2000 CD 32	66,95	—,—	—,—
Hanse - Die Expedition /dt	**41,95**	**41,95**	**—,—**
Heimdall 2 /dt	71,95	85,95	85,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—,—	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	52,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**—,—**	**49,95**	**—,—**
Indy Car Racing Track Pack /dt	**—,—**	**27,95**	**—,—**
Ishar 3 /dt	61,95	67,95	—,—
K240 /dt	**53,95**	**—,—**	**—,—**
Kick Off 3 /dt	**43,95**	**51,95**	**56,95**
King's Quest Edition 1-6 /dt	**—,—**	**—,—**	**79,95**
Lands of Lore /dt	—,—	56,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	64,95	94,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—,—	69,95	69,95
Mad News /dt	**V,mö**	**79,95**	**V,mö**
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	—,—
Megarace /dt	—,—	—,—	69,95
Microcosm /dt CD 32	94,95	—,—	99,00
Mr. Nutz /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
NHL Hockey /dt	—,—	79,95	—,—
NHL Hockey '95 /dt	—,—	—,—	V,mö
Outpost /dt	**—,—**	**—,—**	**77,95**
Pinball Dreams de Luxe /dt	**—,—**	**—,—**	**76,95**
Pacific Strike Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Pacific Strike /dt	**—,—**	**81,95**	**V,mö**
Pinball Dreams 2 /dt	**—,—**	**34,95**	**—,—**
Pinball Fantasies /dt	—,—	59,95	—,—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt CD 32	59,95	94,95	—,—
Pizza Connection /dt	**79,95**	**81,95**	**—,—**
Police Quest 4 /dt	—,—	69,95	—,—
Privateer /dt	—,—	86,95	89,95
Privateer Special Operations 1 /dt	—,—	36,95	—,—
Rebel Assault /dt	—,—	—,—	85,95
Rings of Medusa Gold /dt	—,—	69,95	69,95
Robinson's Requiem /dt	—,—	61,95	—,—
Rüsselsheim /dt	61,95	68,95	—,—
Sam & Max /dt	—,—	94,95	89,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	52,95	52,95	—,—
Sensible Soccer International /dt	**34,95**	**34,95**	**—,—**
Sierra Soccer /dt	46,95	—,—	—,—
Sim City 2000 /dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**
Simon the Sorcerer /dt CD 32	**71,95**	**—,—**	**—,—**
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	92,95
Skidmarks /dt	47,95	—,—	—,—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—,—
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	—,—	79,95
Spaceward Ho! /dt	74,95	—,—	—,—
SSN-21 Seawolf /dt	**—,—**	**79,95**	**79,95**
Starlord /dt	67,95	94,95	—,—
Star Trek Amiga 1200 /dt	71,95	—,—	—,—
Stardust /dt	29,95	—,—	—,—
Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**	**89,95**

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	Amiga	PC	CD-ROM
Tactical Operations /dt	—,—	38,95	—,—
Subwar 2050 /dt	—,—	94,95	94,95
Syndicate /dt	61,95	83,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—,—	36,95	—,—
Team 17 Collection /dt	54,95	—,—	—,—
Theme Park /dt	**—,—**	**79,95**	**79,95**
Tie-Fighter/dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**
Turrican 3/dt	49,95	—,—	—,—
UFO /dt	***69,95**	**94,95**	**94,95**
Ultima 8 - Pagan /dt	**—,—**	**79,95**	**115,00**
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Ultimate Body Blows /dt CD 32	53,95	—,—	—,—
Wing Commander Armada /dt	**—,—**	**69,95**	**—,—**
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—,—	69,95	—,—
Wings of Glory /dt	—,—	V,mö	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—,—	57,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—,—	43,95	—,—
Zool 2 /dt	46,95	59,95	67,95

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	**49,95**
2. Laufwerk 3,5" Amiga 500	**139,00**
2-Player Joystick-Kabel analog	**19,95**
Gravis analog Joystick PC	**71,95**
Gravis analog Joystick Pro PC	**87,95**
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	**34,95**
Gravis Game Pad PC	**44,95**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**119,00**
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	**179,00**
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	**229,00**
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	**379,00**

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	*21,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*
Another World /dt	*25,95*	*25,95*	*—,—*	*29,95*
Assassin Special Edition /dt	*21,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*
A - Train /dt	*35,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Body Blows /dt	*23,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*
Cadaver + Data Disk. /dt	*27,95*	*27,95*	*—,—*	*27,95*
Dune /dt	*35,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Eye of the Beholder /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	*—,—*
F-15 Strike Eagle 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*30,95*
F-19 Stealth Fighter /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*32,95*
F-29 Retaliator /dt	*28,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Great Courts 2 /dt	*21,95*	*21,95*	*—,—*	*24,95*
Indiana Jones 3 /dt	*36,95*	*36,95*	*36,95*	*—,—*
Ishar 2 /dt	*22,95*	*22,95*	*—,—*	*22,95*
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	*je 27,95*	*27,95*	*—,—*	*29,95*
Leisure Suit Larry 1 /dt	*27,95*	*27,95*	*23,95*	*27,95*
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	*je 27,95*	*27,95*	*—,—*	*27,95*
M1 Tank Platoon /dt	*26,95*	*26,95*	*23,95*	*30,95*
Mad TV /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	*—,—*
North & South	*21,95*	*21,95*	*—,—*	*—,—*
Pirates! /dt	*24,95*	*24,95*	*23,95*	*24,95*
Police Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*31,95*
Police Quest 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*—,—*	*29,95*
Railroad Tycoon /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	*—,—*
Secret of Monkey Island /dt	*36,95*	*36,95*	*36,95*	*—,—*
Silent Service 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	*—,—*
Sim Ant, Earth oder Life /dt	*je 35,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Space Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*30,95*
Space Quest 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*—,—*	*29,95*
Street Fighter 2 /dt	*25,95*	*25,95*	*—,—*	*29,95*
Turrican 1 oder 2 /dt	*21,95*	*—,—*	*—,—*	*22,95*
WWF European Rampage Tour /dt	*21,95*	*21,95*	*—,—*	*21,95*
Wing Commander	*—,—*	*25,95*	*—,—*	*—,—*
Wing Commander /dt	*35,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

MEGA-HITS

Anstoss World Cup Edition /dt	**54,00**	Amiga & PC
Battle Isle 2 /dt	**79,00**	PC
	86,00	CD-ROM
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**49,00**	CD-ROM
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**77,00**	Amiga
	85,00	PC
Die Siedler /dt	**79,00**	Amiga & PC
Mad News /dt	**79,00**	PC
Theme Park /dt	**79,00**	PC & CD ROM
Tie Fighter /dt	**89,00**	PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Kolumbus (Amiga)

Satte 84 Mio. Dublonen verschaft Euch die Hexerei von Kevin Kreusler aus Heidelberg. Durchsucht einen Spielstand mit einem Hex-Editor nach dem Namen Kolumbus und sucht in diesem Sektor nach der Zahlenfolge FF FF FE 16 00. Diese 00 am Ende ersetzt Ihr durch FA, und schon ist das Geldsäckl gefüllt. Allerdings müßt Ihr erst im Spiel einen Kredit beim Bankier über 84 Millionen Dublonen aufnehmen.

Hanse

Wer bei *Hanse* nicht immer im Hungerturm landen will, nimmt sich die Hexerei von Manfred Trischler aus Loosdorf zu Herzen. Greift Euch einen Spielstand (HANS*.ZWI) und bessert in der Zeile 000B20 die Stellen 01 bis 04 (2. bis 5. Stelle) mit 7F aus. Nun solltet Ihr einige Milliarden Goldstücke besitzen.



Die Siedler

Wer sich die Zähne an der letzten Mission ("Passive") ausbeißt, sollte folgenden, von Markus Auer aus Ostermiething stammenden Cheat ausprobieren. Baut zuerst die Burg und speichert sofort ab. Nun zerpflückt Ihr den Spielstand (SaveX.ds) an der Position 10B7C, indem Ihr ab eben dieser Stelle bis zu 10BAF die Zahlenfolge 0F 27 0F 27... eingebt. Genügend Roh- und Baustoffe sind vorhanden und auch jede Menge Waffen und Werkzeuge, um den Gegner ganz locker zu besiegen.

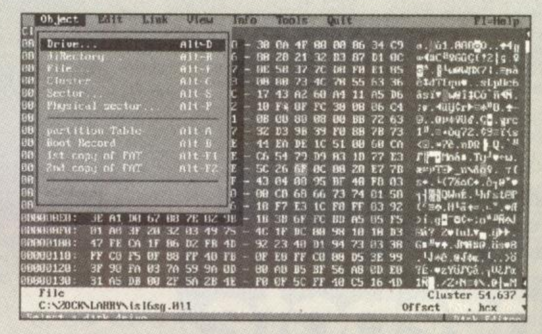


Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere / nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez.

Amiga-Besitzer gehen bei dazugehörigen Hex-Tips ähnlich vor, wie die PC-Kollegen: Mit einem Hex-Editor den jeweiligen Spielstand editieren und wenn möglich, vorher eine Sicherheitskopie erstellen. Eine Festplatte bewährt sich hierbei allein der Bequemlichkeit wegen. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Aces over Europe

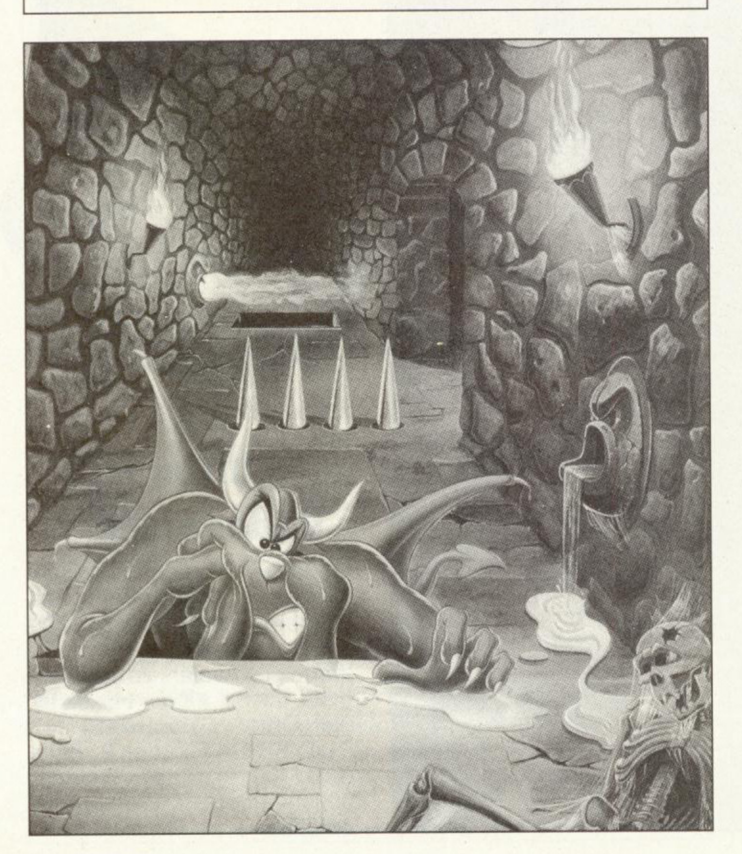
Clemens Fuchslocher aus Esslingen hat sich die Savegames des Fliegerspektakels *Aces over Europe* etwas genauer angeschaut und die Daten des aktiven Piloten entschlüsselt. Nun sollte es kein Problem mehr sein, sich den optimalen Veteranen zu züchten. Editiert einfach die Datei "ROSTER.DAT", die in untenstehender Tabelle genauer aufgeschlüsselt wird und das Pilotenleben leichter macht.

NN:	Name des Piloten
RR:	Rang des Piloten U.S. Army: 00 bis 02 R.A.F.: 03 bis 05 Luftwaffe: 06 bis 08
MM:	Anzahl der Missionen
EM:	Anzahl der erfolgreichen Missionen
FZ:	Anzahl der Feldzüge
OO:	Orden (15 Stck.) 00=nein 01=ja
PP:	Punkte
AB:	abgeschossene Flugzeuge
ZS:	zerstörte Schiffe
ZB:	zerstörte Bodenziele
XX:	Diese Werte nicht ändern.

Litil Devil

Ein paar nette Cheats zu Gremlins Wunderteufel sandte uns Matthias Kellermann aus Kirchberg/Jagst. Gebt in der Command-Line einfach folgende Worte an, und schon reduzieren sich Eure verteufelten Probleme dramatisch.

Parameter	**Tastatur-kombination**	**Effekt**
KmCinpOcKeT	F1	Level überspringen
Nicole	Shift+P	durch Räume laufen
MEANING	Shift+T	Energie
Donkey	T	Geld
Grumpy	K	Schlüssel



Dune 2

Christian Pilz aus Dessau hat sich noch einmal ausführlich mit den *Dune 2*-Files beschäftigt. Hier sein Ergebnis: Man öffne im Diskmonitor die Datei "scenario.pak" im Verzeichnis ..\westwood\dune2.

WICHTIG: Alle Änderungen, die durchgeführt werden, müssen vom Programm erst eingelesen werden. Wenn Ihr z.B. Änderungen für das letzte Match für das House Harkonnen durchführt, müßt Ihr das 8. Match erst beenden, denn danach liest der Computer die Datei "scenario.pak" ein. In den Savegames ist leider keine Änderung möglich, da der Computer ein Art Bild des Matches anfertigt und es speichert. Außerdem solltet Ihr Euch immer eine Sicherheitskopie der "scenario.pak" anlegen.

A=Haus Atreides; O=Haus Ordos; H=Haus Harkonnen

Das Spiel ist aufgeteilt in mehrere Matches und auch in mehrere Szenarien, deren Aufteilung folgendermaßen erfolgt:

Scenario 1:	Match 1 für A O H
Scenario 2, 3, 4:	Match 2 für A O H
Scenario 5, 6, 7:	Match 3 für A O H
Scenario 8, 9, 10:	Match 4 für A O H
Scenario 11, 12, 13:	Match 5 für A O H
Scenario 14, 15, 16:	Match 6 für A O H
Scenario 17, 18, 19:	Match 7 für A O H
Scenario 20, 21:	Match 8 für A O H
Scenario 22:	Match 9 für A O H

Wenn man z.B. für das 6. Match für das Haus Atreides das obere Gebiet auf der Karte verändern will, sucht man im Diskmonitor die Zeile "Scenario 14 control for house Atreides". Hat man diese Stelle gefunden, sieht man darunter den Abschnitt [BASIC] und [MAP]. Hier kann man einstellen, wie das Gebiet aussieht – mir ist es aber nicht gelungen, erfolgreich etwas zu ändern.

Weiter findet man die Abschnitte [ATREIDES] und [HARKONNEN] später bzw. in anderen Szenarien findet man noch die Abschnitte [ORDOS] und [SARDAUKAR]. Unter den einzelnen Abschnitten findet man:

1. Quota: hier gibt man an, wie viele Credits nötig sind, um das Match zu beenden. Diese Werte sind nur in den ersten 2 Matches interessant, da man an dieser Stelle bekanntlich Credits sammeln muß. Ich würde die Werte so belassen, wie sie sind.



2. Credits: Angabe über wieviel Credits Ihr verfügt, am besten man gibt nach "credits=" 2D310D0A ein. Ihr habt dadurch -1 Credit und der Computer zählt rückwärts allerdings zählt er wieder richtig, wenn Ihr über 33000 Credits kommt. Für das feindliche Haus Harkonnen gibt man nach "credits=" am besten 300A0D0A ein, dadurch hat das Haus 0 Credits und am Anfang schwach.

3. Brain: Hier findet Ihr die Zeile "Brain=Human", daran erkennt man, daß Ihr dieses Haus steuert. Wenn "Brain= CPU" steht, so ist es der Gegenspieler, der vor Computer gesteuert wird.

4. MaxUnits: Hier findet Ihr die Anzahl der Einheiten, die man höchstens haben kann. Stellt diese bei Eurem Haus nach "MaxUnits=" am besten auf 3939. Ihr habt dadurch maximal 99 Einheiten. Bei Eurem Gegenspieler stellt Ihr nach der Zeile "MaxUnits=" 300A ein, der Gegner hat dadurch maximal 0 Einheiten, er besitzt im Spiel also nur seine Fahrzeuge, die unter [UNITS] stehen.

Des weiteren findet Ihr den Abschnitt [CHOAM]. Hier stellt man ein, wie viele Einheiten man sofort im Raumflughafen kaufen kann. Z.B.: setzt man die Zeile "Trike=3" auf "Trike= 9", kann man gleich 9 Trike kaufen

Darunter steht die Zeile [TEAMS], hier stehen die Einheiten, die am Anfang des Matchs, meistens durch Caryalls, zu Eurem Gebiet gebracht werden und es angreifen. Ich konnte hier nichts ändern.

Weiterhin entdeckt man [UNITS]. Hier stehen alle Einheiten, die es am Anfang des Matchs gibt. Man findet z.B.:

ID024 = Atreides, Trike, 256, 2848, 64, Guard
ID019 = Fremen. Sandworm, 256, 2515, 64, Ambush

ID024 und ID019 sind die Identifikation der Einheiten. Sie ändern sich in jedem Senario. Atreides bzw. Fremen sind Bezeichnungen für das Haus, dem die Einheit angehört. Trike bzw. Sandworm sind die Bezeichnungen der Einheiten. 256 und 64 sind der Schadensstatus der Einheit. 2848 und 2515 sind die Positionen auf dem Spielfeld, während Guard und Ambush die Funktionen der Einheiten festlegen.

Wenn man eine feindliche Einheit loswerden will, überschreibt man sie am besten mit dem ID und der Position einer eigenen Einheit, das hat den Vorteil, daß der Gegner eine Einheit verliert und der Spieler eine gewinnt. Den Schadensstatus der Einheiten würde ich so lassen, wenn man ihn jedoch ändern will, setzt man 128 und 32 ein. Dadurch ist die Einheit halb zerstört.

Danach findet man den Abschnitt [STRUCTURS]. Hier findet man als erstes Bezeichnungen wie "GEN1525 = Ordos,Concrete". Diese Bezeichnungen legen fest, wie die IDs der Gebäude lauten. Man kann und sollte hier besser nichts ändern. Weiter unten in diesem Abschnitt findet man nun die IDs der verschiedenen Gebäude, wie z.B.:

ID022=Sardaukar, Const Yard,256,122

Der Aufbau ist derselbe wie bei [UNITS], mit dem Unterschied, daß nur 256 für den Schaden steht, und daß die Gebäude keine Funktion haben, da sie ja schon die Bezeichnung ist. Um ein feindliches Gebäude zu zerstören, wie z.B.: Palast, Bauanlage, Raffinerie oder Türme, schreibt man über das dreistellige ID an die erste Stelle immer eine 2; also wird "ID022" zu "ID222". Damit ist die Anlage zwar da, sie zählt aber nicht zum Match und kann nicht benutzt werden. Man kann aber auch dasselbe wie bei [UNITS] machen, um die Anlagen zu sabotieren.

Als letztes entdeckt Ihr den Abschnitt [REINFORCEMENT]. Hier findet Ihr die Kampfeinheiten, die die Häuser später bekommen. Ich konnte hier leider nichts ändern.

Ishar 3

Christian Satori aus Köln hat die *Ishar 3*-Spielstände vollends entschlüsselt. Hier das Ergebnis:

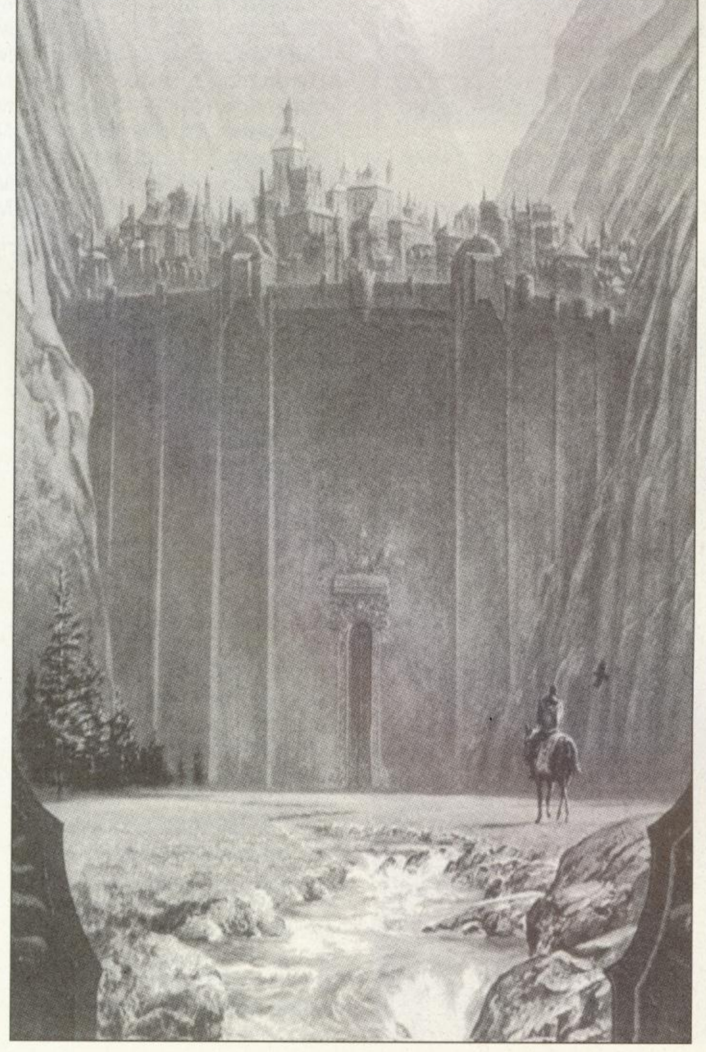
Geld

Charakter #1:
Hex-Offset 331 – 332
Charakter #2
Hex-Offset 333 – 334
Charakter #3:
Hex-Offset 335 – 336
Charakter #4:
Hex-Offset 337 – 338
Charakter #5:
Hex-Offset 339 – 33A

Tip: Den zweiten Wert auf FF setzen und den ersten auf ca. 60. Den ersten Wert nicht zu hoch setzen, da sonst negative Werte entstehen, die das Vermögen verschwinden lassen.

Zauberenergie

Charakter #1: Hex-Offset 458
Charakter #2: Hex-Offset 459
Charakter #3: Hex-Offset 45A
Charakter #4: Hex-Offset 45B
Charakter #5: Hex-Offset 45C



Tip: Diesen Wert auf 64 stellen, was der 100 im Dezimalsystem entspricht.

Datum & Zeit

Tag: Hex-Offset 17
Stunde: Hex-Offset 15

Erfahrung

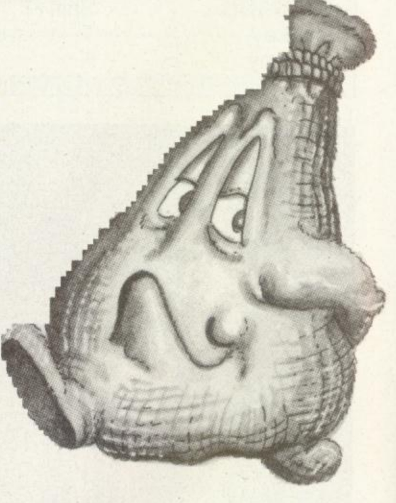
Charakter #1: Hex-Offset 30A
Charakter #2: Hex-Offset 30C
Charakter #3: Hex-Offset 30E
Charakter #4: Hex-Offset 310
Charakter #5: Hex-Offset 312

Entwicklungsstufe

Charakter #1: Hex-Offset 43A
Charakter #2: Hex-Offset 43B
Charakter #3: Hex-Offset 43C
Charakter #4: Hex-Offset 43D
Charakter #5: Hex-Offset 43E

Magic of Endoria

Kai Schacht aus Bremen gibt Euren *Magic of Endoria*-Kobolden 9999 Goldstücke. Ändert in Eurem Spielstand (SAVEGAME.X) einfach zwei Bytes, und schon sind alle finanziellen Nöte ausgestanden. Überschreibt einfach den Wert bei Offset 0000D0 mit 27 und die nächste Stelle 0000D1 mit 0F.



Ultima Underworld 2

Michael Clemens aus Heilbronn peppt den Avatar aus Looking Glass' zweitem 3D-Ultima etwas auf. Um die Werte des Avatars zu erhöhen, müßt Ihr mit einem Hexeditor die Datei UW2\SAVE[1-4]\PLAYER.DAT in der 2. Zeile (0016(0010)) des Sektors 0000000 den 12. Wert auf 1E erhöhen.

JOYPAD VIDEOGAMES

Telefon 030 - 692 66 62

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin







TOP TEN

1. Tie Fighter	PC 3,5"	DA	89,95
2. Theme Park	PC 3,5"	DV	89,95
	CD ROM	DV	89,95
3. Die Siedler	PC 3,5"	DV	89,95
4. UFO Enemy Unknown		DV	99,95
5. Wing Armada		DA	79,95
6. Bundesliga Manager 3		DV	99,95
7. Battle Isle 2		DV	89,95
8. Sim City 2000		DV	89,95
9. Chartbreaker		DV	89,95
10. D.S.A 2 (Sternenschweif)		DV	89,95

PC 3,5"

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	89,95
Al-Qadim	DV	89,95
Anstoss	DV	79,95
Archon Ultra	DV	89,95
Aufschwung Ost	DV	79,95
Beneath a Steel Sky	DV	79,95
Bioforge	DV	89,95
Bloodnet	DA	99,95
Cannon Fodder	DV	79,95
Caribbean Disaster	DV	89,95
Colonization	DV	109,95
Daemonsgate	DA	79,95
Dark Sun	DV	89,95
Death or Glory	DV	99,95
Der Planer	DV	89,95
Delta V	EV	79,95
Desert Strike	EV	89,95
Dungeon Hack	DV	89,95
Erben der Erde	DV	89,95
FIFA Soccer	DV	79,95
Hand of Fate	DV	89,95
Hattrick!	DV	89,95
Hell on Earth (id's Nr.2)	Ab 14.Okt.	
Ishar 3	DV	99,95
Lands of Lore	DV	69,95
Mad News	DV	89,95
Magic of Endoria	DV	89,95
Mechwarrior 2	DA	99,95
Outpost	DV	89,95
Pinball Fantasies	DV	69,95
Pizza Connection	DV	99,95
Rings of Medusa Gold	DV	89,95
Rise of the Robots	DA	79,95
Robinson's Requiem	DV	69,95
Rüsselsheim	DV	69,95
Simon the Sorcerer	DV	99,95
SSN-21 Seawolf	DV	89,95
Star Trek 2	DV	99,95
Superhero L. of Hoboken	DA	99,95
Syndicate	DV	89,95
Syndicate Data	DV	49,95
System Schock	DV	99,95
T.F.X.	DA	99,95
The Chaos Engine	DA	69,95
Ultima 8	DV	89,95

CD ROM

Titel		Preis
11th Hour	DA	129,95
Al Qadim	DV	79,95
Archon Ultra	DV	79,95
Battle Isle 2	DV	99,95
Beneth a Steel Sky	DV	89,95
Bioforge	DV	99,95
Bloodnet	DA	99,95
D.S.A.2	DV	Vorb.
Dark Sun	DV	89,95
Dragon Lore	DV	79,95
Eye of the Storm	DV	89,95
Falcon Gold	DA	109,95
FIFA Soccer	DV	109,95
Hattrick!	DV	99,95
Inferno	DA	109,95
Leisure Suit Larry 6	DV	79,95
Litil Divil	DA	89,95
Mad News	DV	99,95
Myst	DA	129,95
NHL Hockey'95	DA	99,95
Outpost	DV	99,95
Police Quest 4	DV	89,95
Quest for Glory 4	DV	89,95
Rise of the Robots	DA	89,95
Sam & Max hit t. Road	DV	109,95
Star Trek:NG	DV	Vorb.
Subwar 2050	DV	109,95
Superhero L.of Hoboken	DA	99,95
Syndicate Plus	DV	99,95
The Hidden Below	DA	69,95
Theme Park	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	129,95
Wings of Glory	DV	109,95
UFO Enemy Unknown	DV	109,95
Ultima VIII incl. Speech Pack	DV	139,95
Who shot Johnny Rock?	EV	109,95

Das komplette SYBEX Buch Programm bei uns erhältlich.

Versand im Sicherheitskarton ohne Aufpreis!

Versand per Post DM 9,00 zzgl. NN-Gebühr. Ab DM 200,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. DA=Dt. Anleitung, DV=Dt. Version, EV=Engl. Version. Mit * gekennzeichnete Titel bei Drucklegung noch nicht lieferbar.



PC-KATALOGDISK DM 2,50

BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131

Mo-Fr 19.00-21.30
Te.l: 0241/527010

Fax: 0241/508973
Fax: 0241/563902

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

MS-DOS CD ROM MPCII	Preis
7th Guest EV OEM	79,90DM
10 J. Interpl. Anthology DV	89,90DM
11th Hour DH *	119,90DM
Aegis: GotF EV	79,90DM
Anstoß WCE DV	84,90DM
Battle Isle 2 DV	84,90DM
Battle Isle 2 Data DV	49,90DM
Beneath a steel sky DV	79,90DM
Betrayal at Krondor DV	64,90DM
Buzz Aldrin Enhanced DH	89,90DM
Central Intelligence DH	84,90DM
Civilization & R.Tycoon DL DH	59,90DM
Critical Path DV	99,90DM
Corridor 7 Enhanced DH	54,90DM
Dark Legions EV	64,90DM
Der Clou DV	79,90DM
Der Patrizier DV	39,90DM
Dragon Lore DV*	64,90DM
Empire De Luxe DV	69,90DM
EPIC Pinball 1-3 EV	99,00DM
Eye of the beholder Tril. DV	84,90DM
Falcon Gold DH	89,90DM
FIFA Int. Soccer DH	69,90DM
Formula One GP + DLG DH	59,90DM
Gunship 2000 + Mission DH	59,90DM
Heimdall 2 DH	79,90DM
Hell Cab EV	84,90DM
Hidden Below DH	64,90DM
Hurra Deutschland DV	67,90DM
Int.Sensible Soccer DH *	34,90DM
King's Quest 1-6 ML	79,90DM
Larry 6 DV	64,90DM
Lemmings 1&2 DH	59,90DM
Litil Divil DH	79,90DM
Lord of the Rings Enh. EV	104,90DM
Mad Dog McCree II EV	84,90DM
Myst DH (Win)	89,90DM
NHL Hockey '95 DH	84,90DM
Outpost DV (Win)	84,90DM
Pinball Dreams DL DH	74,90DM
Privateer & Strike Comm. EV	89,90DM
Rebel Assault EV oder DV	79,90DM
Sam & Max DV	89,90DM
Sherlock Holmes DV	99,90DM
Space Quest 1-5 ML	79,90DM
SSN-21 Seawolf DV	79,90DM
Star Control 1&2 DH	44,90DM
Subwar 2050+Miss.DV	89,90DM
SWOTL+Missions DH	39,90DM
Syndicate Plus DV	99,90DM
Theme Park DV	79,90DM
UFO DV	89,90DM
Under a killing moon DV *	114,90DM
Ultima Underworld 1&2 DH	84,90DM
Wing Comm. 1&2 DL EV	84,90DM
Wing Comm. Armada DH	84,90DM
Wolfpack DV	64,90DM
Zool 2 DH	64,90DM

MS-DOS DISK 4MB	Preis
1942 - Pacific Air Wars DH	89,90DM
Bundesliga Manager 3 DV	84,90DM
Budokan DH	29,90DM
Chaos engine DV	49,90DM
Colonization DV *	99,90DM
Cool Spot DH	49,90DM
Cruise for a corpse DH	32,90DM
Delta V EV *	64,90DM
Die Siedler DV	79,90DM
Desert strike EV *	69,90DM
DSA 2 - Sternenschweif DV	79,90DM
Epic Pinball 3 EV	69,00DM
Flugsimulator 5 DV	139,90DM
Preflight EV zu FS5 DH	59,90DM
Fritz 3 DV	139,90DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90DM
Gabriel Knight DV	64,90DM
Gametek Compilation DV	64,90DM
Grandest Fleet DH	64,90DM
Hanse-Die Expedition DV	44,90DM
Harpoon 2 EV	79,90DM
Indy Car Racing DH	49,90DM
Indy Car Racing Tracks DH	29,90DM
Joysoft Classics DH	49,90DM
LHX Attack Chopper DH	39,90DM
Links 386 Big Horn Course	44,90DM
Mad News DV	69,90DM
Mortal Kombat DH	49,90DM
Overlord EV	79,90DM
Pinball Fantasies DH	59,90DM
Pinball Dreams 2 Data DH	34,90DM
Pizza Connection DV	84,90DM
Ravenloft DV	79,90DM
Rüsselsheim DV	64,90DM

	Preis
Sim Classics DV	69,90DM
Soccer Kid DH	64,90DM
Star Trek 2 DV	84,90DM
Subwar 2050 Data DV	34,90DM
Superhero L. of Hoboken EV	69,90DM
System shock DH *	84,90DM
Tie Fighter DH	79,90DM
Trivial Pursuit DeLuxe DV	32,90DM
Wargame Constr. Kit 2 EV	74,90DM
Werewolf KA 50 DH *	64,90DM
Wing Comm. Armada DH *	69,90DM
X-Wing DH	84,90DM
X-Wing Upgrade Kit DV	49,90DM
B-Wing DV	39,90DM
Zeppelin DV	79,90DM
ZONE 66 EV	69,00DM

Amiga 1MB	Preis
Anstoß World Cup Ed. DV	49,90DM
Armourgeddon II DH	47,90DM
Banshee AGA DH	47,90DM
Battle Isle 2 DV *	79,90DM
Benefactor DH	47,90DM
Budokan DH	29,90DM
Bump 'n' Burn DH	53,90DM
Bundesliga Manager 3 DV	79,90DM
Christoph Kolumbus DV	69,90DM
Civilization A1200 DH	67,90DM
Cruise for a Corpse DH	29,90DM
Der Clou A1200 DV	67,90DM
Der Patrizier DV	39,90DM
Die Siedler DV	79,90DM
Elfmania DH	49,90DM
FIFA Int. Soccer DV *	69,90DM
Fields of glory DH *	74,90DM
Hanse-Die Expedition DV	39,90DM
Imp. Mission 2025 DH	67,90DM
Indiana Jones 3 DV	34,90DM
Indiana Jones 4 DV	47,90DM
K 240 DH	49,90DM
Kick Off 3 DH	54,90DM
Mad TV DV	34,90DM
PGA Tour Golf Plus DH	59,90DM
Pinball Sp. Ed. DH	59,90DM
Pizza Connection DV	79,90DM
Prince of Persia DH	29,90DM
Populous 2 Plus DV	29,90DM
Rings of Medusa Gold DV	67,90DM
Rüsselsheim DV	59,90DM
Sierra Soccer DH	49,90DM
Sim Classics DV 1,5MB	69,90DM
Sim Earth DV	34,90DM
Simon the Sorcerer AGA DV	79,90DM
Spaceward Ho! DV	74,90DM
St. Thomas DV	54,90DM
Star Trek 25th AGA DV	74,90DM
Street Fighter 2 DH	29,90DM
Team 17 Compilation DH	49,90DM
Theme Park DV *	67,90DM
Tubular Worlds DV	49,90DM
Universe DH	54,90DM
Zeppelin DV *	67,90DM

Amiga CD 32	Preis
Banshee DH	54,90DM
Bubba 'n' Stix DH	54,90DM
Chuck Rock 2 DH	47,90DM
Der Clou DV	67,90DM
Gunship 2000 DH	59,90DM
Heimdall 2 DH	59,90DM
Lost Vikings EV	54,90DM
Pinball Fantasies DH	59,90DM
Megarace EV *	59,90DM
Sensible Soccer Ltd. Ed. DH	47,90DM
Simon the Sorcerer DH	67,90DM
Ultimate Body Blows DH	54,90DM
Zool 2 DH	54,90DM

!!!!! Viele weitere Titel am Lager !!!!!

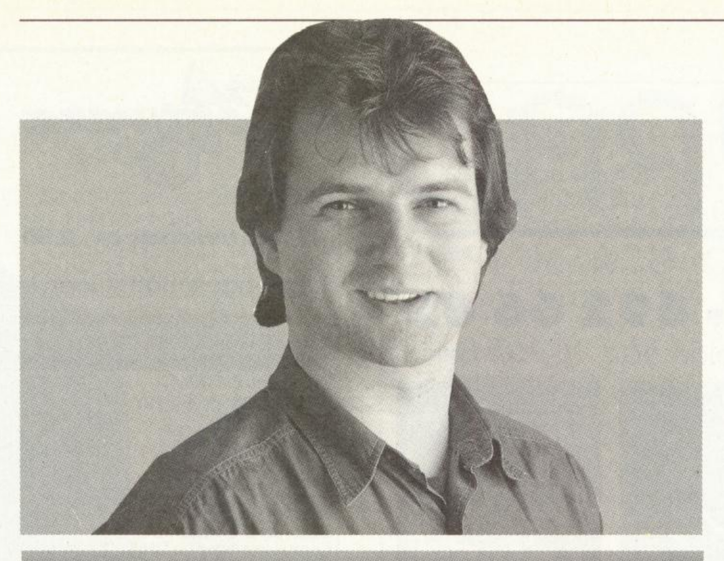
Add On's	Preis
Longshine MPCII CDROM	279,00DM
SB Pro Value Edition	179,00DM
SB16 Value Edition	229,00DM
SB16 Multi CD	399,00DM
CH-Flightstick	89,90DM
Thrustmaster FCS Ib	179,00DM
Thrustmaster WCS II	279,00DM
Thrustmaster Rudder Control	299,00DM
Thrustmaster Formula T1	359,00DM
Joypad Gravis	39,90DM
Joystick Gravis	79,90DM

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt per Postnachnahme, zzgl. DM 7.- Porto u. Verpackung + NN + DM 3.- Zahlscheingebühr, oder Vorkasse zzgl. DM 8.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Ab DM 180.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + DM 28.-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Tie Fighter

Einen netten Testbericht habt Ihr da über "Tie Fighter" geschrieben, nur eine klitzekleine Frage hätte ich doch noch. Hand aufs Herz, ganz ehrlich und unter Freunden: kann man dieses Spiel wirklich auf einem 386DX/40 mit einer netten, flotten Videokarte mit Cirrus-Logic-Chipsatz spielen? Geht in Euch und antwortet wahr, sonst hole euch der böse Onkel Vader! Mark Mundschenk, Großhansdorf

In seiner unermeßlichen Güte hat uns der große Imperator sogar einen 386DX/33 mit ET-4000-ISA-Bus-Karte zur Verfügung gestellt. Mit diesem lassen sich die Fighter zwar bei weitem nicht so spritzig wie auf einem 486er mit VLB-Grafikkarte fliegen, aber Einschränkungen gibt es mit unserer Maschine nicht. Möge also die dunkle Seite der Macht mit Dir sein, und Du mit Deiner Maschine den bösen Rebellen endlich den Garaus machen, damit endlich wieder Recht und Ordnung in der Galaxie Einzug halten.



Doc Düse

Ich muß meine Ansprache in der Ausgabe 8/94 leicht korrigieren, denn es scheint noch eine weitere Hardware zu geben, die neben den Soundkarten Ärger verursacht: das CD-ROM-Laufwerk. In letzter Zeit trudeln vermehrt Briefe verzweifelter PC-Besitzer ein, die in etwa folgenden Tenor haben: "Bei Rebel Assault läuft die Musik von der CD nicht", "Mein Computer hängt sich auf, wenn ich Inca 2 spiele", "Hiiilfääá!", "Wie installiere ich das Mitsumi-Laufwerk an dem CD-ROM-Anschluß meines Sound Blaster Pro?", "ARRRG!". Es wird also Zeit für einen umfassenden CD-ROM-Bericht. Da die "Doc Düse"-Rubrik für dieses vielfältige Thema naturgemäß zu klein ist, werden wir in der nächsten Ausgabe, rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, einen groß angelegten CD-ROM-Schwerpunkt vorstellen, der dann hoffentlich alle Unklarheiten beseitigt. Dort werden wir außerdem die aktuellen Laufwerke der verschiedenen Hersteller testen. Also: Harret aus, Ihr tapferen PC-Besitzer, die Rettung naht!



Sound Blaster 16

Ich besitze einen 486DX 2/50 mit einem Mitsumi "FX001D" CD-ROM-Laufwerk und einer "Sound Blaster 16"-Soundkarte (Value Edition von Escom). Das CD-ROM Laufwerk ist mit dem CD-In Anschluß der Soundkarte verbunden. Vor der Sound Blaster 16 hatte ich eine "Escom Powersound Pro Stereo", eine zum "Sound Blaster Pro" kompatible Soundkarte. Mein Sound Blaster 16 hat aber, nicht so wie sein Vorgänger, Probleme mit digitalisierten Stimmen oder sonstigen Digi-Sounds, wie zum Beispiel die "Indy 4"-Demo auf der "Rebel Assault"-CD, wobei Rebel Assault selbst einwandfrei läuft. Während der Sprachausgabe des Demos ist im Hintergrund immer ein penetrantes Knacken zu hören. Bei den Siedlern sind die digitalisierten Geräusche auch ziemlich verzerrt. Einem Freund, der ebenfalls einen Sound Blaster 16 besitzt, geht es genauso.

"Inca 2" CD bleibt oft während des Spiels einfach hängen. Das Bild und die Musik bleiben einfach stehen, nichts geht mehr. Wenn allerdings die Musik direkt von der CD kommt, läuft alles fröhlich weiter, bis das Musikstück beendet ist. Erst dann hängt sich das Spiel auf. Stelle ich im Inca-2-Setup "Kein Ton" ein, stürzt das Spiel kein einziges Mal ab. Genauso ist es mit Mortal Combat. Sobald der Kampf losgeht, und der Sprecher "Fight!" sagen soll, bleiben das Bild und die Musik hängen. Stelle ich im Setup dagegen auf Adlib um, habe ich keine Probleme. Ein Freund von mir hat eine "Sound Blaster 2.0"-Karte, und er hat keine Probleme mit Mortal Combat.

"Theme Park" gibt mir kurz nach dem Intro folgende Meldung aus: "Trying to load high Quality 8 bit sounds... Could not load high quality sounds, trying to lower quality... could not load any digital samples". Das Spiel läuft dann zwar, leider aber ohne digitalisierten Sounds, obwohl das Intro mit Digi-Sounds und Sprachausgabe rausgerückt ist, ebensowenig läßt sich in den SVGA-Modus umschalten.

Ich habe schon das CD-ROM Laufwerk von der Soundkarte abgestöpselt, das hat aber auch nichts gebracht. Am hohen DMA kann es auch nicht liegen, ich hab es auch schon mit dem niedrigen versucht. Ansonsten läuft alles einwandfrei. Liegt das in der Natur dieser Soundkarte oder besteht noch Hoffnung?

Christian Schutsch, Muggensturm

Halt mal, langsam. Das sind eine ganze Menge Probleme auf einem Haufen, die Du hast. Zunächst mal zu der kratzenden Soundausgabe. Briefe in dieser Art bekomme ich eine ganze Menge. Und immer wieder fällt in diesem Zusammenhang der Name einer Soundkarte: "Sound Blaster 16". Es scheint tatsächlich so zu sein, daß diese Karte einen Fehler hat. Der Fehler dürfte bei Dir nur in einem Kanal auftreten und zwar im rechten. Leider kann man da wenig machen, denn einem Händler kann man dieses Verhalten nur selten plausibel erklären, damit er die Karte zurücknimmt.

Daß die Spiele einfach hängenbleiben, kann man dagegen nicht dem Sound Blaster 16 anlasten, zumindest nicht direkt. Dieses hat vielmehr etwas mit der Konfiguration Deiner Karte zu tun. Der Sound Blaster 16 wird mit dem Programm CTSB16.SYS in der CONFIG.SYS konfiguriert. Bei Dir ist dort zusammen mit einigen anderen Angaben folgendes eingetragen:

CTSB16.SYS /BLASTER=
A:220 I:7 D:1

Das bedeutet, daß Dein Sound Blaster 16 auf Port-Adresse 200h, auf Interrupt 7 und DMA-Kanal 1 eingestellt ist. Einen ähnlichen Eintrag findest Du in der AUTOEXEC.BAT mit SET BLASTER=A220 I7 D1

Es könnte sein, daß sich der Interrupt 7 mit einigen anderen Karten in Deinem PC nicht verträgt. Das hat etwas mit der Architektur der Interrupts und speziell des Interrupts 7 zu tun. Dieser kann nämlich auch unter bestimmten ungünstigen Umständen ausgelöst werden, wenn eigentlich ein anderer Interrupt gemeint war. Aus diesem Grund sollte man den Interrupt 7 überhaupt nicht verwenden, wobei einem die Installationssoftware allerdings meistens keine Wahl läßt. Versuche einmal mit einem Texteditor den Eintrag in der CONFIG.SYS beim CTSB16.SYS-Treiber auf I:5 zu ändern und in der AUTOEXEC.BAT bei BLASTER diesen ebenfalls auf /I5 einzustellen. Die Spiele dürften sich dann nicht mehr aufhängen.

Allerdings könnte es jetzt noch ein Problem mit Deinem Mitsumi-Laufwerk geben. Da an den Sound Blaster 16 kein Mitsumi-Laufwerk anschließbar ist, hast Du dafür bestimmt die separate Adapter-Karte verwendet. Bei dieser empfehle ich grundsätzlich, keinen DMA zu verwenden. Wir hatten damit immer wieder mal Ärger. Du solltest also ausschließlich den MTMCDAS-Treiber für das Mitsumi-Laufwerk verwenden, beziehungsweise ab DOS 6.0 Deinen Computer entsprechend starten.

Daß sich der Super-VGA-Modus bei Theme Park nicht ansprechen läßt, liegt ausschließlich an der Grafikkarte.

Dieser müßte als sogenannter "Super VGA"- oder "VESA"-Treiber auf Diskette beiliegen. Du mußt ihn einfach nur aufrufen oder in die AUTOEXEC. BAT einbinden. Ab dann kannst Du den entsprechenden Grafikmodus aktivieren.

Das Märchen von den 16 Bit

Du beklagst Dich darüber, daß Soundkarten im Moment große Schwierigkeiten bereiten. Ich besitze einen Sound Blaster 2.0 und trage mich mit dem Gedanken, mir eine 16-Bit-Soundkarte zuzulegen. Ich habe daher schon etliche Testberichte in "seriösen" Computerzeitschriften aufmerksam gelesen, aber noch keine Antwort auf die Frage gefunden, die mich am meisten beschäftigt. Vielleicht könnt Ihr mir behilflich sein.

Meine Sound-Blaster-Karte wird ausschließlich für Spiele eingesetzt. Und da es sich dabei um eine 8-Bit-Soundkarte handelt, bin ich mit dem Klang nicht immer zufrieden. 16-Bit-Soundkarten sind meistens kompatibel zu Sound-Blaster- und Sound-Blaster-Pro. Ich werde die neue Soundkarte ausschließlich in der Sound-Blaster- beziehungsweise Sound-Blaster-Pro-Emulation betreiben. Wenn aber die Karte den normalen Sound Blaster emuliert, drängt sich die Frage auf, ob sich der Klang vom Klang des Originals positiv unterscheidet oder ob ich letztlich einen Sound-Blaster (Pro) mit einer anderen Bezeichnung erwerbe. Du streifst dieses Thema zwar, gehst aber leider nicht auf eventuelle Klangunterschiede ein. Ich würde mich freuen, wenn Du diese Frage aufgreifen und beanworten könntest.

Jutta Maria Beilmann, Langenlonsheim

Ahhh! Auf diese Frage habe ich schon lange gewartet, und spätestens beim nächsten Soundkarten-Test wäre sie beantwortet worden. Also (imaginäres Händereiben): Eine 16-Bit-Soundkarte, die als normaler Sound Blaster oder Sound Blaster Pro betrieben wird, liefert allenfalls weniger und schon gar nicht mehr an Klang, wie eben ein Sound Blaster oder Sound Blaster Pro. Das liegt an der Art der Klangwiedergabe, die im Prinzip genau so wie bei einer Musik-CD funktioniert. Der Sound Blaster gibt nur das an Musik-Information wieder, was ein Sound-Tüftler beim Spielehersteller in das Spiel an Sounds gepackt hat. Da die normalen Sound-Blaster-Karten alle mit 8 Bit arbeiten, spuckt der Sound Blaster 16 oder irgend eine andere 16-Bit-Soundkarte auch nur 8 Bit aus.

Nun könnte man argumentieren, daß ja bei Musik-CDs die CD-Spieler intern mit einer höheren Bit-Anzahl arbeitet, obwohl eine Musik-CD nur mit 16 Bit bespielt ist. Die höhere Bit-Anzahl wird dort auch für einen besseren Klang genutzt, und liegt nicht einfach brach. Genau so könnten bei einer 16-Bit-Soundkarte die im normalen Sound-Blaster-Betrieb ungenutzten 8 Bit für einen besseren Klang genutzt werden. Das müßte die Karte intern bewerkstelligen und genau das wird nicht getan.

Viel schlimmer noch: Kein DOS-Spiel, das wir kennen, nutzt den 16-Bit-Modus der Sound Blaster 16. Dafür gibt es drei Erklärungen: Zum einen wurde dieser Betriebsmodus von Creative Labs für Programmierer nie dokumentiert. Niemand weiß also so ganz genau, wie die Karte eigentlich in den 16-Bit-Modus geschaltet wird. Creative Labs liefert zwar Programmier-Hilfen für diesen Zweck, die allerdings zu groß und zu langsam sind. Zwei Eigenschaften, die gerade in Verbindung mit Spieleprogrammierung untragbar sind. Außerdem wollen Spieleprogrammierer das Beste aus ihrer Software herauskitzeln, und verlassen sich deshalb nur sehr ungern auf den vielleicht zusammengeschusterten Schrott eines unmotivierten Firmen-Programmierers.

Die zweite Begründung hängt mit der ersten eng zusammen. Da der 16-Bit-Modus nicht dokumentiert wird, wird er bei allen 16-Bit-Soundkarten anders aktiviert. Die Karten von Creative Labs (Sound Blaster), Aztech Labs (Sound Galaxy), Microsoft (Microsoft Sound System), Orchid (GameWave und SoundWave), Media Vision (Pro-Audio-Karten), Terratec Profimedia (Maestro-Soundkarten) und Advanced Gravis (Ultrasound) sind im 16-Bit-Modus alle inkompatibel. Lediglich Media Vision und Advanced Gravis hielten es für nötig, ihre Sound-Hardware zu dokumentieren, so daß es zumindestens auf dem Public-Domain- und dem Shareware-Bereich einige Software für diese Karten gibt. Trotzdem ist klar, daß kein Programmierer Lust hat, für all diese Karten separate Soundroutinen zu programmieren, selbst wenn es ab jetzt Dokumentation gäbe. Außerdem könnten die Firmen ja auf die Idee kommen, ihre Hardware zu ändern, und schon würde die Soundroutine nicht mehr funktionieren.

Bei der dritten Begründung geht es um den Platzbedarf in Verbindung mit dem zu erwartenden Nutzen bei einem 16-Bit-Sound. Dieser benötigt gleich mal doppelt so viel Speicher, wie ein Sound für die normalen Sound-Blaster-Karten. Diesen Speicherplatz müßte man in Form von weiteren Disketten mit in die Verpackung legen, und das würde den Preis eines Spiels erhöhen. Bei einer CD hätte man dagegen genug Platz, aber dann spielt man lieber gleich die Musik direkt von der CD. Darüber hinaus behaupte ich, daß man bei Spielen den Unterschied in der Klangqualität zwischen 8 und 16 Bit im Eifer des Gefechts überhaupt nicht bemerken würde. Der Amiga-Computer zum Beispiel hat auch "nur" 8 Bit und kommt damit hervorragend zurecht.

Bleibt noch zu beantworten, wozu die 16 Bit denn überhaupt gut sind. Zum einen liegen jeder Karte Treiber für Windows bei, die die 16 Bit dann nutzen. Da es wohl noch ein Weilchen dauern wird, bis vernünftige Spiele unter Windows erscheinen werden (siehe "Outpost"), lohnt sich das also in dieser Hinsicht nicht. Zum anderen schätze ich mal, daß es den Verantwortlichen bei den Kartenherstellern schlichtweg auf ein gefällig klingendes Marketing-Argument ankam. Eine "16 Bit"-Soundkarte macht ja auch erst mal einen edleren Eindruck. Daß die 16 Bit gar nicht genutzt werden, weiß der Käufer ja erst einmal nicht. Und wenn er es weiß, ist das Geld schon beim Hersteller.

Du siehst also, daß Du mit einem Sound Blaster Pro glücklich und zufrieden sein kannst. Anders sieht es aus, wenn Du mal ein CD-ROM-Laufwerk haben willst, und es in Deinem PC bereits eng mit Steckplätzen wird. An die Pro-Karte kann man nur ein Panasonic-Laufwerk anschließen, was zwar ein gutes Laufwerk ist, aber nicht immer unbedingt bei allen Händlern vorrätig ist. Die 16er Karten bieten meistens mehrere Anschlüsse für verschiedene Typen von CD-ROM-Laufwerken. Auch bei einer späteren Aufrüstung auf General-MIDI könnte eine 16-Bit-Soundkarte interessant werden. Das allerdings nur deshalb, weil ausschließlich die 16-Bit-Soundkarten einen Steckplatz für General-MIDI-Aufsätze haben. Wenn Du beides nicht haben willst, gebe ich Dir den Rat, kein Geld zum Fenster hinauszuschmeißen und bei Deiner Soundkarte zu bleiben.

Häschen und Trommel

Ich besitze seit kurzem einen PC (486SX/25) mit einer 120-MByte-Festplatte, einem 3½-Zoll-Diskettenlaufwerk und 4 MByte Arbeitsspeicher. Nun zu meinem Problem: Immer, wenn ich meinen PC länger als eine Stunde nicht benutze und danach wieder einschalte, erscheint die Meldung:

CMOS system options not set
CMOS display type mismatch

Und dann muß ich im BIOS-Setup Datum, Laufwerk und Festplatte neu einstellen. Ich habe schon nachgeschaut, ob die CMOS-Batterien noch voll sind, und sie sind es. Ich hoffe, Du kannst mir helfen.

Manuel Herweg, Warendorf

Ich bin mir fast hundertprozentig sicher, daß die Batterie in Deinem PC (trotz nachmessen) leer ist. Da gibt es zwei Möglichkeiten: Auslöten und eine neue und meistens teure Batterie nachkaufen, oder einen Anschluß für ein externes Batterie-Paket suchen und dort vom nächsten Bastel-Laden ein Batterie-Set anstecken. Letztere Möglichkeit ist meistens billiger und weniger fehleranfällig, als wenn man sich mit einen Lötkolben an dem Board zu schaffen macht.

Sollte der Fehler bestehen bleiben, gibt es irgendwo auf Deinem Motherboard einen Fehler, so daß die Batterie kurzgeschlossen wird, und das CMOS-RAM seinen Daten nicht behält. Möglich ist auch ein Haarriß auf der Platine, der die Verbindung von der Batterie zum CMOS-RAM unterbricht. In beiden Fällen bleibt Dir keine Wahl, und Du brauchst ein neues Board.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 01/95** (erscheint am 07. Dezember '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 28. Oktember '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe 1995** (erscheint am 11. Januar 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Suche Champions of Krynn und andere Rollenspiele für den C64. Angebote an Martin Fennel, Goethestr. 116, 34119 Kassel

C128 Farbmonitor, Floppy, 2 Joysticks, Drukker, Disketten, Handbücher, Modul, VB 450,–, 22179 Hamburg, von Rein, Tel. 040/6904374

Amiga

Suche Supercars 1 und 2! Meldet Euch unter 0471/802847, Lutz, Preis nach Vereinbarung, nur Originale

Verk. günstig Amiga-Spiele + Hardware und Disketten + CDTV-Zubehör. Liste gegen Rückporto bei Alexander Schüssler, Holzackerweg 7, 35274 Kirchhain, kein Tel.

Verk. Pizza Connection 55 DM, Burntime 45 DM, Die Siedler 35 DM, Manchester United Europe 15 DM, Bifi2 5 DM, Tel. 069/513470

Verkaufe A1200, 170 MB HD, 2. LW, viele Software, 5 Joysticks, autom. Umschalter, Bücher, Selbstabholer, 800,– DM, Tel. 040/6519037

Verkaufe 512 KB RAM-Card für 50 DM, Dennis Tyralla, Steinweg 38 A, 38444 Wolfsburg

Biete für Megalomania das Spiel Die Siedler (Amiga), verkaufe Siedler auch für DM 40,–, D. Neubacher, Borstendorfer Str. 42, 09575 Eppendorf

Verk. f. Amiga 500 PC-Emulator inkl. Uhr + 512 K Erwt. für 350,–, Black Gold, Monkey 2, Transarctica, Mad-TV je 40,–, ab 14 Uhr, Tel. 06232/83003, nach Sascha fragen

Verk. A500, 1 MB, Zweitlaufw., Drucker, Maus, Joysticks, Scart-TV-Anschluß, Software: Becker Text II + div. orig. Spiele für VB 700 DM, Tel. 030/2142257

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + TV-Modulator + Drucker + Orig.-Spiele (Larry 5, Campaign I + II, Cannon Fodder, BMP, etc.) + Joystick für 500 DM; Tel. 07042/34253, ab 18 Uhr

Verk. Amiga 500 Plus, mit Kickstart-Umsch., orig. verp., 100 % intakt, 2 MB RAM 400,– DM. Suche Amiga 1200 für 400,– DM, tausche auch! Tel. 04281/1264, Steven

Verkaufe Amiga-CDTV + IR-Fernbedienung + 2 CDs + IR-Maus + Tastatur + Diskettenlaufwerk für 500,– DM und Amiga-Zweitlaufwerk für 90,– DM; Tel. 03741/522000

A1200, 84 MB + 4 MB RAM + Monitor 1942 inkl. Disketten und einige Spiele, 1700,– DM, Tel. 09953/2973

Dringend gesucht! Fate-Gates of Dawn! von Reline. Zahle gut! Tel. 06175/7151 (nach 20 Uhr), Helmut Christmann (möglichst Nähe FFM oder HG)

Verkaufe Amiga-Originale: Eishockey Manager und Colonels Bequest für je 50 DM; Sim City + Body Blows für je 35 DM; Aegis Animator für 60 DM, Tel. 07562/8153

Suche "Empire" (Wargame of the Century) für Amiga 500. Angebote an Björn, Bad Driburg, Tel. 05253/2111, Belohnung!

Captive Zocker sucht Zeichnung von Code 15099. Biete DM 10,–, bei 100 % o.k. Ruft mich an unter Tel. 02428/6156 od. schreibt an A. Kramp, 52382 Hambach, G. Forststr. 62

Amiga 500, 2,5 MB, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Tintenstrahldrucker, div. Originale, Maus Joystick, Literatur, VB 1300,– DM. Ruft doch mal an! 0651/89864

10 – 20 DM für jedes Spiel (Monkey Isl. 1 + 2, Battle Isle, Silent Service 2, F-15 2, Sensible Soccer, Space Quest 1–3 usw.); Tel. 0228/670492, ab 19 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, 1084 Monitor, Joystick und viele Orig.-Spiele, z.B. Civilisation Indy Jones, Monkey 1 + 2, Hotelmanager usw.; Tel. 06126/53953, ab 18 Uhr, Preis a. Anfrage

A2000D, 1,3 & 2,0; 7 MB; 105 MB HD; MK III; 3 LW; Mon. CM 8833; TV-Tuner; 30 Orig.-Spiele; 400 Disks, div. Software; NP 5800 DM; Preis VS; Tel. 07181/880494

Amiga 3000, 6 MB RAM, 105 MB SCSI-Platte, div. Zubehör 1500,– DM VB, Tel. 0931/275934

Verk. Amiga 500, Monitor 1084S, 1 MB, 2. Laufwerk, Mouse, Joystick, 6 Originalspiele, ca. 100 Disketten, VB 650,–, Tel. 05084/5589

Verkaufe Originale: Siedler, Dune 2, Can. Fod., Mort. Com., Des. Str., Eish. Man., Turrican 1-3, Synd. Flashb., Lionheart, Aufschwung Ost, Kolumbus, Jan Nottorf, Lindenstr. 42, 27389 Stemmen

Amiga 2000 inkl. Monitor, Drucker, Joysticks, 10 Spiele (Flashback, Fire & Ice), Tastatur (1 Alt-Taste kaputt) und Maus zu verk., VB 1200 DM, Tel. 08395/2742

Suche defekten Amiga 500 bis 80,–, Tel. 09131/206987

Verk. A500, Turbok. 68020, 2 MB RAM, 2 Laufw., Farbm., 2 Mäuse, 2 Joysticks, über 20 Original-Sp. (z.B. Elite 2, Lemmings 2, Indy 4) VB 950,–, Tel. 02151/21167, ab 15 h (Michael)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, TV-Modulator, 2. Laufwerk, Joystick, Tel. 06434/5906

CH: Verkaufe Amiga 500, Harddisk 120 MB, 3 MB RAM, 2. Laufwerk, TV-Adapter, Drucker Epson LX 800, Monitor 1084S + 12 Orig.-Games, sFr. 1250 (NW: 4000 sFr.), Tel. 061/8512275

A2000! 3 MB RAM, 1084S Monitor, 2 Joysticks, Zydec Maas, 11 Orig.-Spiele, z.B. Streetfighter 2, Assasin, The Colony, nur 650 DM; Tel. 04121/75207 (ab 18 Uhr)

Suche Wings, Preis nach Vereinbarung, Tel. 05766/369, bitte nur von 16 – 20 Uhr (nach Jan fragen). Nur Originale!

Verk. Originale: Chaos Engine, DSA, Mad TV, Civilization, Lemmings II, Monkey Island I, Populous II, B. C. Kid, Warlords, Pools of Darkness je 30–35 DM; Tel. 040/7929678

Verk. Might and Magic 3, Simulcra, Elite, Bards Tale 3, Zak McKracken, Quest and Glory (Spielepack), Forms and Details: Vehicles und Technical, Tel. 04532/21118

A500+, 2 MB, Monitor Philips 8833 und etliche Spiele 495,– DM, Tel. 04954/7001

Verk. A500+'030 CPU + 80 MB HD + 5 MB RAM + KS 3.0 + RGB-Farbmonitor + volloptische Maus + umfangreiche Spiele- und Anwendersoftware + sonstiges, VB 1500,–; Tel. 09533/554

A500 plus, 1 MB RAM, 1.3–2.0 Kickstart-Umschaltplatine, 2. Laufw. 3,5", Drucker MPS 1230, 2 Joysticks, 2 Mäuse u. Mauspad, VB 1000,–, Latzke, 13593 Berlin, Maulbeera. 25, Tel. 030/3648970

Achtung! Verk. Mousepad, Komplettlösung für Monkey 2, Joystick, Amiga, Orig.-Spiele, z.B. Special Forces, Helicopter Mission und weitere Super-Spiele, Tel. 0421/893737

Verk. Ashes of Emp., History Line, Amberm., Pinb. Fant., Alien Breed Sp., Die Siedler, Cannonfodder, Pizza C., Elite 2, Schw. Auge, Kyrandia, Tel. 08671/20985, Stefan

Verk. Amiga-Orig. Cadaver, F19, Muds und Battle Chess II für je 20,– DM; Tel. 06241/74726

Verkaufe BM-Hattrick, Softmanager, A-Ost 50 DM, A-Train, Dune 2, Eishockey Man. 40 DM, KGB 30 DM, Tel. 02132/70694 (Meerbusch), Andreas, ab 18.00 Uhr

Klassiker für 500/1200: Silent Service 2, Falcon + M1 + M2, Wing Commander, Elite 2, Monkey Island, Populous 2, Ambermoon, Alien Breed 2, Dungeon Master, Zak McKracken, Paradroid 90, Rock'n Roll, Gravis Joystick, 3,5" Laufwerk – alles 250 DM (oder einzeln) – Tel. 0881/637779

Verkaufe Farbmonitor 1084S von Commodore für ca. 200 DM, 100 % o.k., Adresse: Stephan Wahl, Franzstr. 66, 50226 Frechen, Tel. 02234/13593

Suche für Wing-Kommander die Zusatzdisketten mit den Geheimaufträgen für Amiga. Preis nach Vereinbarung. Rufen Sie unter der Tel. 0821/495980 an!

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor, Maus, 2. Laufwerk, Speichererweiterung, Joystick und Spielen! Torsten Weisser, Tel. 0741/22735, ab 17.00 Uhr

Verkaufe A500+ mit 50 MB Festplatte, 2,5 MB Speichererw., vielen Orig.-Spielen, Arbeitsprogr., Joy + Maus u. Büchern für 620,–, mit Monitor + 100,–; Tel. 05271/35348, ab 6

Verkaufe A500 mit 1 MB, Orig.-Spielen, Joy + Maus u. Bücher für 300,–, mit Monitor +100,–. Tel. 05271/35348, nach 18.00 Uhr

Supremacy/Kick off 2/Sim City/Powermonger/Railroad Tycoon/Lemmings/Populous/Traders Hanse/Dragonflight/Paradroid 90/z. ver., VHB; Tel. 06074/45039, ab 5.10.94: 0621/8710255Q

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor, 2 x 3,5" Laufw., Tastatur, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 11 Originalspiele, Literatur und mehr! Tel. 07131/579270

MS-DOS

Verkaufe: World Cup Year 94 30 DM, 3,5", CD-ROM: KO3 40 DM, Summer + Winter Challenge 20 DM, Der Planer 40 DM, 3,5" Manchester United Europe 25 DM, Tel. 09421/63520

Verk. Battle Isle II 50 DM, History Line 50 DM, Links 386 pro 50 DM, Bundesliga Manager pro 37 DM, Wiso: Mein Geld 37 DM, alles Originale, Tel. 02256/1319

Verk. Strike Commander + Speach, XWing + Mission 1 + 2 je 80 DM, Dark Sun, Lands of Lore, Shadow Caster je 30 DM, Lars Papritz, Tel. 08224/783862

Suche aktuelle PC-Software auf Streamer-Tape (QIC80) oder CD günstig zum Kauf. Info unter: Karl Korn, Postovni prihrádka 90, CZ-35201 As, Tschechische Republik

CD: Reb. Ass., BI 2, 3,5: Tie Fight., BI2, Sim City 2000, Theme P., Chaos Eng., Doom, Redlight., Civi (engl.), Monk. Isle 2 (engl.), Fifa S., Civi (engl.), Pirat G., Tel. 07041/41026

Wer kann einem Schüler einen DX 2/66, 4 MB RAM, einer HD, o. Monitor, möglichst günstig auf Ratenzahlung verkaufen? Jan Schumacher, Südufer 54, 59519 Möhnesee, Fax 2941

Verkaufe, tausche ständig neue Soft. H: Theme Park, SSN 21, Seawolf, u.v.m. S: alles neue. Habe auch Komplettlösungen, Tips u. Tricks zu vielen Spielen, Tel. 036962/20200

Verk. 16 Bit Soundk. PAS in Originalverp. f. nur 180 DM u. CD-ROM-LW CM-205 inkl. Contr. u. Treiber, f. nur 180 DM, im Set zus. 350 DM, Tel. ab 19 Uhr: 034927/20728

Sam & Max 50 DM, Gabriel Knight 60 DM, Indy 4 40 DM, Larry 2 30 DM oder tausche gegen: Hand of Fate, Simon, Beneath, Chaos Engine, Fifa Soccer, Theme Park; Tel. 08671/20252

Verkaufe SVGA-Karte Spea V7 Mirage, 1 MB DRAM für 180 DM (2 Monate alt), oder tausche gegen 3 Spiele: Hand o. F., Simon, Beneath, Fifa Soc., Theme P., Tel. 08671/20252

Achtung! Soundblaster Pro Deluxe-Karte inkl. Lemmings + Indy 500, 6 Monate alt, für 150 DM VHB abzugeben! Tel. 06074/45039, ab 5.10.94: 0621/8710255

Verk. für PC DSA 3,5, Monkey Island 5,25, Space Hulk 3,5 je 60 DM, Tel. 0511/2620868

PC – Star Trek Club Vellmar – PC! Für PC-Star Trek – Next Generation –DS9–, Hunderte von Grafiken, Sounds und Spiele über Star Trek. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

Verk., tausche PC-Games u. CD-ROM, z.B. NHL, TFX, Aces o. Eur. u. 1942 PAW f. max. 40 DM, Best. u. Tauschlisten an: A. Gehlhaar, Gartenstr. 30, 06901 Globig

Biete: Ultima 7 Data 25,–, Might & Magic 3 + 4, Buck Rogers, Deja VU, Beholder 2, Summoning, Vision, Prophecy of Shadow, Planets Edge, Ultima 6, Fairy Tales, Captive je 30,– + NN, Tel. 02327/73161

Verk. Motherboard i486DX 33 f. 399,–, Roland SCD 10 Wavetable-Erw. neu f. 330,–, PC 3,5"-Orig.; Anstoss, Kolumbus, Aufschwung Ost, Epic, je 49,–, Tel. 0551/21608

Vek. 386SX/20, 20 MB RAM, 3,5" u. 5,25" FDD, 175 MB HDD, VGA-Monitor 14" + Grafikk. SB-Pro komp. + Software + Boxen, Joyst., Mouse, Keyb. DM 2000,–; Tel 07152/71956, ab 18.00 Uhr

Verkaufe orig. Soft, z.B. Rebel Assault, Tie Fighter, Battle Isle 2 CD, Doom, Fifa Soccer, Theme Park, Pirates Gold, Sim City 2000, Tel. 07041/41026



KLEINANZEIGEN

Verkaufe: Patrizier (Disk) 40,– DM, Lucas Classic CD-ROM mit: Loom, Zak McKracken, Maniac Mansion, Monkey Island I, Indy III; alles auf einer CD für 50,– DM. Suche Die Siedler. Tel. 07163/4872

Verkaufe Tie Fighter-Game neuwert. 59,– DM VB, Tel. 05631/3759

Systemauflösung! PC 3,5", Orig.-Disk: Doom 50,–, Comanche + Mis. 1 + Mis. 2, 90,– Fleet Defender (neu) 60,–, Kicky 2 35,–, Elf, Baby Jo je 15,–, Tel. 036625/20300

Verkaufe 486/66 MHz, 8 MB, 200 MB HDD, 14" Super-VGA-Monitor, SB-Pro, Big Tower, 2 Floppies für den absoluten Super-Preis 2200,– DM, Tel. 02624/6435

Verkaufe 14400 Baud-Modem 800 DM, Tel. 02624/6435

Verkaufe 14400 Baud-Modem 800 DM, Tel. 02624/6435

Verkaufe Amiga 500, Tel. 02624/6435

Verk. orig. verpackt; 3,5" Battle Isle 2 (dt.) DM 60,–, Comanche (dt.) DM 45,–. Suche Comanche Miss. 1 + 2! Preise inkl. Versand! Tel. 09779/270 – Markus (ab 17.30)

Highscreen 15"-Monitor (MS1564LE), 1 Monat alt, mit Garantie, VB 550 DM, Tel. 02236/68589 (Köln)

Verkaufe: TFX für CD-ROM 65 DM! Ruft mich an unter Tel. 0351/4604106. Fragt nach Enrico.

Subwar 2050, Sim City 2000, Mad-TV zu verkaufen/tauschen. Tel. 04954/7001

CD-ROM-LW Sing. Sp. 185 DM, Tornado 45,–, Strike Com. 45,–, Mort. Komb. 45,–, TFX 50,–, Subwar 2050 50,–, Shadow Cast. 45,–, alles zzgl. Porto, Tel. 03943/21849

486DX33 VL 4 MB RAM, 130 MB Festplatte, 3,5" Laufw., 1 MB SVGA Grafikkarte, orig. HP-Monitor, Soundblaster, Joyk. Boxen, Maus, Handb. Tornado, Zool, Dott. VB 2500,–, Tel. 07051/51184

Verk. 486 DX2/66 VLB-Bus, 4 MB RAM 3,5" LW HD 420, 128 Cache, VGA-Karte + Monitor 2499,– DM, Tel. 09342/85206

Verk. Fax-Modem (Send/Receive) VC-9624/9600/2400 BPS (mit MNP5) inkl. Softw. DFÜ/Fax/Btx für 90,– DM, Tel. 0371/418919

Verk. Strike Commander kompl. 100,–, SC2000 55,–, Comanche + 1.0 75,–, Battle Isle II 55,–, History Line 45,–, zzgl. Porto + NN; Tel. 03886/712262, ab 18 Uhr

Verk. Indy Car Racing, Spellcasting Party Pack CD, Tornado, 688, Populous Kyrandia I CD, Rebel Assault CD, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verkaufe 386DX 40 MB 150 DM, TVGA 9000 n. V. Tausche Siedler, EOB2, Rüsselh., Gateway A. A. Savage Frontier, Storm-Master geg. Dark 2, ROM G., Outpost, Tel. 0341/3911269, Nico

Verkaufe Sam u. Max 40,– DM, Zeppelin 35,– DM, X-Wing 40,– DM, Eishockey-Manager 35,– DM, Kolumbus 35,– DM, Wizardry 35,– DM, deutsch, evtl. Tausch, Tel. 06136/6341

Tie Fighter 55 DM, Terminator Rampage 45 DM, Sim C. 2000 50 DM, X-Wing 40 DM, Bad Blood 20 DM; je 30 DM: Falcon 3, Ultima 7/1, 7 Cities of Gold, Bards T. Tril.; Tel. 07305/8636

486SX25, 52 MB HDD, 4 MB RAM, CD-ROM + 3,5" LW, Soundblaster + Boxen, VGA-Monitor, DOS 5.0, Win 3.1, Originalspiele, CDs, Gamepad, Maus DM 1900,–; Tel. 0385/379825, ab 19.00 Uhr

Suche Theme Park + Sim City 2000 (3,5"), Tobias Rathjen, Habichtweg 6, 27356 Rotenburg

Verk. PC-Orig. Ultima 6, Return of Medusa, Kyrandia, Railroad Tycoon, The Incredible Machine, Abandoned Places für je 30,–, Power-Play 3.91–12.91 50,–; Tel. 02241/64423

Verk. für PC: Theme Park (deutsch) für 50 DM, Burning Steel 2 (engl.) für 50 DM. Nur Originale mit Anleitung, 100 % o.k. Preise inkl. Porto! Tel. 09820/461, Martin

Verk. War in Russia (5,25) 80 DM, EA Sports, Fifa Soccer u. NHL Hockey je 50 DM (3,5), Commanche 30 DM (3,5), Tel. 07425/7103, ab 18.00 Uhr

Verk. Strike C. + Speech Pack 60 DM, Cool Spot, Mortal Kombat, NHL Hockey, TFX 50 DM, Privateer, F1-Grand Prix je 40 DM, Tel. 05346/2679 (Christopher)

Verkaufe Wing Commander I, II (20, 25), Alone in the Dark I, II (20, 30), Doom (30), alles Originale. Suche X-Wing, Tel. 033456/3011

Verk. 1942 Pacific Air War 70 DM und Comanche 35 DM jeweils inkl. Porto, Tel. 0201/369115

CD-ROM Patrizier/Rebel à 60,–, Syndicate + Data à 60,–, Pirates Gold 50,–, Eishockey Manager 30,–; Tel. 06022/71164, Frank

Tausche: F19, F14 Tomcat, Espionage, Sargon 5, Red Baron, Cruise for a Corpse, Flashy Cars, Hammer Boy. Alle 8 Games gegen: Rise o. t. Dragon od. Startrek, Tel. 036961/2289

Verk. Doom 35 DM, SC2000 40 DM, Pirates Gold 45 DM. Suche verzweifelt Amberstar, kpl. dt., T. 08532/2042 (nach Johannes fragen)

Verk. PC-Originale: Pacific Strike + Speech Pack 60 DM, Comanche MD1 20 DM, Might u. Magic 3 35 DM, alle Preise inkl. Porto u. Verpackung, Tel. 08158/8205 (Florian)

Verk. 17 Orig.-Spiele + Gravis Joystick, supergünstig, Tel. 0231/231886

Outpost (CD) VB 75,–, History Line 14–18 40,– Burning Steel 2 (CD) VB 55,–, Bundesliga Man. 2 VB 35,–, Comanche 40,–, Platoon Strikes back VB 35,–; Tel. 02595/9272

Theme Park für 40,– DM zu verkaufen, Tel. 02505/2067 (Christian), ab 18 Uhr

Verkaufe Wave-Blaster vom Creativ Labs, gut erhalten und preisgünstig, abends melden unter Tel. 02801/1786

Super-Soundkarte z.V.: Pro Studio 16, 6 Mon. alt, nur 250,– + Porto, Tel. 0821/781455 (Bernd)

Verk. WC2, Monkey 2, WC1 Deluxe, Lemmings, Mad-TV je 20 DM, Ultima 7/2, Wizardry 7, SQ5, XWing je 30 DM, Syndicate, Privater + Speech, Sam & Max je 40 DM, Tel. 0234/87240

Verkaufe Ultima 7, Underworld 2 für jeweils 50,–; Tel. 07231/482217

Verk. Orig.: Sam & Max (dt.) 60 DM, Tentacle, Tornado, Eish. Manag. (dt.) CD 40 DM, Audio Soundbl. jr. 55 DM, mit Boxen 95 DM; suche 7th Guest, Monkey 2 (dt.), Tel. 0451/491607

Verk. Simon Sorcerer (dt.), Kyrandia 2 (e), Schatz im Silbersee (dt.), je 30,–, Plan 9 f. Outerspace (dt.) 15,–. Suche: Knight, Eco 2, Xanth, Lost i. Time, Goblins 3, Drag. Spere, Tel. 08035/5234

486/66 MHz, 4 MB, 260 MB HD, VLB Kontrol. VLB VGA-Karte, Tastatur, Minitower, DM 1600,–, Monitor 450,–, CD-ROM, Double Speed 300,–. Tel. 0911/505463

Suche günstig 1 MB SIMM-Module (4 Stück) oder einzelne, Tel. 033333/557 (Hagen) oder an Hagen Gohlke, Schulstr. 31, 16307 Tantow

Verk. 486SX25, 4 MB, 90 MB FP, VGA-Monit. Tastat., neue MS Mouse + Pad, Adlib Komp. Soundk., 2 Boxen, Gamecard + 2 Joyst., VB 1350 DM, Patrick o. Marc, 19-20 h, Tel. 0561/3011482

Verk. PC-CD-Spiele, z.B. Iron Helix, dt. Version 50 DM, Megarace, dt. Version 35 DM. Suche: Hattrick, Mad Dog 2, Tie-Fighter, Cannon Fodder, Mad News...; Tel. 06479/1430

Verk. 486DX 2/66, 4 MB, HD, 250 MB, SVGA-Monitor, DOS 6.2, Win 3.1, SB 16, 3,5 u. 5,25 LW, für 2999,–; Tel. 06233/73147, Alex Netzel, Birkenstr. 15, 67259 Beindersheim

Indy Car, Term Ramp, Tornado, TFX, Wing 2 CD je 40,– DM, Jurassic P., Term. 2029, Alone 1 je 30,– DM, weitere Games auf Anfrage, nur Originale! Tel. 0821/153380, ab 18.00

Ich habe jedes PC-Spiel mit 50 % Preisnachlaß (nur Orig.), auch Hardware. Liste bei A. Armbruster, Rohrackerstr. 118, 70329 Stuttgart, Rückporto 1 DM

Verk./tausche: U 8, Strike Com., Privateer je 60 DM, HL, Eishockey Man. je 50 DM, Aces of Pacific, Silent Service 2, Links, je 40 DM. Tel. 07731/25775

Div. Spiele (Wing, Strike Com., X-/B-Wing Chess, Goal) gegen Gebot abzugeben. Liste Tel. 06171/663890

Tausche Wizardry 7 (dt.) und DSA1 (dt.) gegen Doom, Doom ETXA (40 Extra-Level) oder Chaos Engine; Tel. 07443/7912

Verk. Pacific Strike, Sim City 2000, Aces o. Europe, Strike Commander, Empire Deluxe für 40–65 DM pro Spiel oder tausche gegen Colonization; Tel. 07485/401

Verk. günstig: F14 Fleet Defener, Pacific Strike o. Tausch gegen Overlord; Tel. 05931/14383, ab 17 Uhr

Verk. Sam and Max (50), Lands of Lore (40), Strike Com. Speech Rack (20), Str. Comm. CD (65), Rebel Assault (40), tausche auch gegen Civilization! Tel. 02225/3840

Verkaufe: CD Rebel Assault, Comanche, HD: Masters of Orion, Sensible Soccer, Ultima 8, bei: Heiko Ehrhardt, Mittelstr. 13, 56584 Anhausen; Tel. 02639/1090

Verk. Strategie-Storm Across Europe, Tigers on the Prowl, Pacific War, Syndicate alle mit DT-Anleitung für 35 DM; Tel. 05202/1834, Carsten

Verk. Simulationen - Aces over Europe, Burning Steel, Fifa Soccer, Gunship 2000, alle mit dt. Anleitung für 35 DM; Tel. 05202/1834, Carsten

Verkaufe PC-Orig.: Strike Com. + Speech + Tactical Op. 45, Privateer + Speech 35, Aces o. Europe 30, TFX 30, Ho Fate 30, S. Dölling, Wnningstedter Weg 34 a, 25980 Westerland

Verk. 486 DX-33, 128 Cache, 4 MB, VGA-Karte, 14"-Monitor, 3,5 + 5,25 LW, Big Tower, 120 MB HD, Soundblaster, Maus, 2500,– DM VB, Tel. 09331/7630 oder 651, Christian

Verkaufe D.O.T.T., Privateer, Space Hulk, Lost Vikings und Flight of the Intruder für 320,– DM, anrufen bei Volker, Tel. 03464/515781, ab 15.00 Uhr

Verk./tausche Eish. M., Anstoss, Magic Pockets, Flashback, Lemmings 1 + 2, MVE. Suche: Cannon fodder, Incred. Toons, Der Clou, Pizza Con., Doom; Tel. 06028/4358

Verk. X-Wing (dA), Aces o. Europe (d), Sim Ant (e), A-Train (e), 10–35 DM, Tel. 035874/5390 (Steffen)

CD-ROM: Dott, Rebel Assault, Theme Park, Outpost etc. ab 55 DM, Mortal Combat, Stronghold, Elite 2, Arena, Syndicate + Mission etc. ab 40 DM; Tel. 0211/293714

Verk. orig. Elite 2 45 DM, Comanche 50 DM, S. Hulk 35 DM, F. of. Gl 40 DM, S. Service 25 DM, Emp. Deluxe 50 DM, Can. Fod. 45 DM, Powerm. 30 DM, Swotl 35 DM, Tel. 05130/4701

Suche Rüsselsheim, Police Quest 4, Blue Force. Alles nur in deutsch + original; Tel. 037752/3821, Andreas, ab 18.30 Uhr

Ultima VIII CD-ROM 45, Pacific + Speech 55, Tie-Fighter 40, Indy-Car-Racing 25; Tel. 06751/7540, Toni

Verk. Tie Fighter (65,–), Ultima 8 CD (55,–), Ultima Underworld 2 3,5" (35,–), Jochen Schust, Tel. 09562/8595, ab 17 h

Stop! Verk. orig. Fifa Soccer (neu) 55, Robocop 3D 15, Critical Path (neu) 50, Seal Team 25, Rebel Assault 55, Mortal Combat 40, AV8B 25 + NN; Tel. 02129/50909

Doom gesucht! Verk. Day of the Tentacle, Tornado, Eishockey Manager, Legend-Son of t. Empire; Te. 08709/2305, ab 20.00 Uhr

Suche Champions of Krynn und evtl. Ultima 5 auf 3,5-Zoll-Disketten, Tel. 06203/82257, ab 15 Uhr

Verkaufe Original: Ultim7/1 (5,25) 30 DM, Syndicate 35 DM, W6 + Lösung 20 DM, EM 35 DM, Monkey 2 (5,25) 20 DM, Return of Medusa 15 DM; Tel. 06045/5152 (Tobias)

Verkaufe aktuelle PC-Software (orig.). Liste anfordern: Andreas Weber, 40764 Langenfeld, Locher Weg 11, Tel. 02173/17409, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Double Density, Indiana Jones 4 zu je 30 DM, zusammen 50 DM; Tel. 09943/2483, Wolfgang

Verk. orig. Grafikkarte Spea Mirage VL 3, 4 J. alt, VB, Rally 35,–, Links 386 Banff Springs 20,–, Ways f. Win 40,–; Tel. 07731/53253

Verk. CD-ROM: Myst (Windows) 70,–, Strike Commander CD 60,–, Rebel Assault 60,–, 7th Guest 40,–, Return to Zork 30,–, History Line 30,–, 100 % o.k.; Tel. 0471/88209

Verkaufe 486 DX2-50, 250 MB HDD, SVGA, inkl. Soundblaster 2.0 für 2500 DM; Sascha Sager, Tel. 06182/25180 (ab 17 Uhr)

Verk. 386/7 DX33, 4 MB RAM, Cache, 215 MB HDD, 3,5" + 5,25" LW, Speedstar Pro + Mon., Soundbl. Pro + Double Speed CD-ROM, Logitech Mouse, div. Software, NP 6500, VK 3200 DM; Tel. 05372/7823

Verk. 386DX/87, 25 Mz, 8 MB, 100 HD, 2 LW, 1 MB SVGA, 14" NEC 3D, Epson LQ850, Einzelbl., Bietower, SB Pro, CD-ROM; Tel. 02381/440930, ab 17.00 Uhr, VB 2000

Suche: Death or Glory, M. of Orion, Siedler, DSA 2, Tie F., Dark Legious, U8, biete: CD Outpost, BI2, Disk: Priv. + Data, Day of Tentacle, UFO, UU2, U7, Siege, BAT; Tel. 0711/462359

Biete: Civ., Imp. Pursuit, Bet. at Krondor, Steel Empire, Castles, Monkey Island 2, Kalahaan, 1869, History Line, U7, UU2, Siege + Data, Protostar, Star Legion; Tel. 0711/462359

Verk. Big Sea 40,–, Chr. Kolumbus 40,–, Warlords 2 40,–, ab 14 Uhr; Tel. 06232/87003, nach Sascha fragen

Verk. günstig orig. NHL-Hockey, Eishockey-Manager, North and South, abends; Tel. 05443/8739

Verk. o. tausche PC-CD-ROMs: Ufo 60,–, Theme Park 65,–, auf Diskette: Simfarm 60,–, Ultima 8 60,–, Starlord 60,–, Protostar 55,– u.a.; Tel. 07251/62781, Dominik verl.

Verk. für Disk: Startrek 25 th + Rampart + Jordan in Flight + RR je 25 DM + Dune 2 + X-Wing + F16P + Pirates Gold für 55 DM, Preise VB; Tel. 05241/35186, Marcel, ab 18.00 Uhr

Verk. für Disk: 5,25 History Line 45 + für CD-ROM: U8 Pagan + Comanche + Battle Isle 2 je 65 DM + Return to Zork 55 DM, Preise VB; Tel. 05241/35186, Marcel, ab 18.00 Uhr

Orig. Theme Park 55,–, DSA 2 55,–, Ultima 7/2 + Lösung 35,–, First Samurai 10,–, alle kompl. deutsch, Porto extra, Mo.–Fr. 8–19 Uhr; Tel. 07021/6711

Verkaufe folgende Originalspiele (Diskettenvers.): Strike Commander + Speech + Tactical Op. 100 DM, Star Control 2 zu 40 DM, Stronghold 40 DM (alle für PC). Tel. 02382/3287

Verk. Originale: B17, SC, U7/1 je 50,–, HoC, Elite 2, Lemmings 1, Indy 3/VGA 40,–, Sim Earth 35,– DM! Evtl. auch Tausch, Tel. 06562/4026, alle zusammen 300,– DM

Verkaufe Burntime, DSA, EOB 3, je 70 DM und VGA-Karte 256 KB 30 DM, Steffen Pillatzki, Nach der Wäsche 4, 06348 Großörner

Verk. CD-ROM Rebel Assault + Megarace + Indy 4 (volle Sprachausgabe) für 140 DM oder für 50 DM pro Spiel, Tel. 0345/45317, Leander verlangen

Tausche Sam + Max, Siedler, Shadow Caster, F1 GP, UU1, suche Tie Fighter, Raptor, Theme Park, Megarace, Delta V, Banshee; Tel. 08671/5572

Verk. PAW 1942, Doom, St. Commander, Seal Team, Iron Helix CD, Battle 2 CD, Theme Park CD, WW2, X-Wing + Upgr., Alone 2, T-Rampage + andere günstig! Zwischen 20 + 22 Uhr, Tel. 06733/8920

PC Orig. + N. N. Pagan CD 80,–, Epic 40,–, Red Baron 40,–, Indy Car Race 60,–, Battle Isle 2 60,–, W. C. 1 40,–, W. C. 2 50,–, Ashes 50,–, Tornado 60,–, u.v.a.; Tel. 02822/52415, ab 19.00 Uhr

Verkaufe/tausche: CD-ROM: Singlesp. (220), CD: Burntime (50), Mantis Fighter (40), Conan (25); Disk: T-2029 (40), Powerhit Movies-4 Games (60); Suche: Megarace, Goblins 3, DSA 2, u.v.a. Tel. 08642/1369

PC-Fast – Wir suchen noch Mitglieder für unseren Club. Wir bieten Zeitung, Disk und Clubeinkäufe jeden Monat. Beitrag 3 DM. Anrufen unter Tel. 030/3022505

Verk. Pacific Air War 45,–, Pacific Strike 45,–, TF 1942 35,–, Burning Steel 35,–, Gunship 2000-CD 40,–; Tel. 03991/120793, Uwe

Verk. Fifa Intern. Soccer wegen Fehlkaufes, noch frisch verschweißt, 90 DM; Tel. 02756/8424 – A – ab 18.00 Uhr

Su. d. ält. Spiele: Space Ace 1, Golden Eagle, Dragons Lair 1 u. 2. Su. Lösungshilfen für Hell Cab u. Eric the Unready; Tel. 089/5469591

Verk. orig. Ultima 8 35,–, TFX CD-ROM 30,–, Sim City 2000 30,–, Tie Fighter 35,–, Iron Helix 30,–, CD-ROM Ultima Underworld/WC 2 20,–; Tel. 03735/65531

Verkaufe Softwaresammlung: über 50 Top Spiele und Anwendungen, supergünstig! Call Wolfgang: 0851/33135, ab 15 Uhr

Verk. VGA-Karte für 100 DM, Strike Commander + Scen. f. 100 DM, Patrizier (CD) f. 70 DM, Ancient Art of War in Skies f. 50 DM und KQ3, SQ2 und PQ2 für je 20 DM; Telefon 0711/6409243

Tausche, verk., habe: Tie, Theme, Sied., Assault, Paw., Outpost, Fifa, Ufo, Pizza, Endoria Clou usw., suche: Armada, Harpoon 2, S. Hero, Overlo. und 2 Speed CD-ROM; Tel. 036962/21909

Verk. PC-Orig. Sam u. Max dv, On the Road, Anstoß, SC Tactical Operations, Larry 5, suche CD-ROM-Spiele; Tel. 06405/3538

Verkaufe 4 MB Arbeitsspeicher, 70 ns, 4 x 30-Pin RAM-Module 220,–; Tel. 07131/574080

Pacific Strike (3,5") 55 DM, Motherboard 486 SX 25, ISA, unbestückt, 40 DM. Bitte nur bis 1 Woche nach Erhalt der PPlay anrufen! Tel. 09662/1250, Martin

Stop! Verk. or. Critical P. (neu) 50, Rebel Assault 55, Megarace (neu) 55, X-Wing 35, M. Combat (neu) 40, AV8B Harrier 25, War in the Gulf 15 + NN; Tel. 02129/50909

Verkaufe Minitower 386 DX-40 + 4 MB RAM + Controller + ET4000 – 1 MB + 106 MB Festplatte + 14" Monitor + Maus + SB–Pro 3.0, für 1800 DM VB; Tel. 02133/70297

Verk. für PC: Bundel. Manager Pro 37 DM, Battle Isle 2 47 DM, History Line 14–18 47 DM, verk. für Super-NES: Action Replay Pro 57 DM, alle dt.; Tel. 02256/1319

Suche für PC auf Diskette: Ultima VII-Data Disk, Forge of Virtue. Angebote an Frank Eichfelder, Jägerstr. 7, 96050 Bamberg, Tel. 0951/130787

Biete Intel-386DX-33, Motherboard mit 1 MB SIMM-Modulen und Multi-AT-Controller mit Festplatten + Laufwerkskabel, VB 150 DM; Tel. 0349/471602

Verk. Ultima VII/2 mit deutschem Handbuch + Komplettlösung DM 65,– und Spaceward Ho! in deutsch, DM 55,–; Tel. 08331/87725, Siegfried Langer

Verkaufe/tausche: Lands of Lore, Betrayal at Krondor, Ait D2, Lotus, WWF 2, suche DSA2, Theme Park, Tie-Fighter, Fifa-Soccer, Sam und Max; Tel. 07723/1412, von 13–18 Uhr

Verk. Links 386 Pro 55,–, Aces o. Europe 40,–, Strike Commander 30,–, suche: Megarace, SSN21, Battle Isle 2 Scenery, Wings of Glory; Tel. 08726/643

Stop! Verk. nur Orig.: Battle Isle 2 40, Privateer 38, Indy 4 30, Comanche 30, Ishar 2 30, Amberstar 20; Tel. 02227/6790, nur zwischen 13–17 Uhr

Suche Tauschpartner für den PC. Schickt 5 DM für Disk und Rückporto an: PB 10, B-3800 ST-Truiden 2, Belgien. Suche auch CD-ROM (e) für 20–60 DM

Verk. wegen Fehlkauf Soundblaster AWE 32, kompl. mit allem (Karton). Erst 3 Monate alt, noch 9 Monate Garantie, NP 599,– für 500,–; Tel. 069/306606, Dirk Möller, FFM

F19, Calif. Games 2, je 15,–, Push over, Zool, Railraod Tycoon, B17, Waxworks je 30,–, Curse of Enchantia 40,–, Monitorboxen, neu, nur 50,– Tel. 04361/1238

Verk. LSL3, LSL5, WC15M, GOB2, LOK1, Startrek und viels mehr! Günstig! Bei: Christoph Schröder, Berger-Kreuz-Str. 3, 81735 München

Verk. F-14 F.D. (unbenutzt) 60 DM, Task Force 1942 50 DM, S.W.O.T.L. plus alle Zusätze 45 DM, Space Quest I-III 40 DM (EGA) Tel. 0228/670492, ab 19 Uhr

Battle Isle 2 CD-ROM + Roman – 60 DM, Falcon 3.0, Tornado – 50 DM, tausche auch gegen Syndiacte, UFO; Tel. 039863/441

Verkaufe Soundgalaxy NX Pro 16, unterstützt 5 Soundstandards, darunter Soundblaster Pro II für 140 DM, Tel. 06158/71653, Jan

Verkaufe: IBM 386, 16 MHz, 4 MB, 33 MB Festpl., 3,5" Laufwerk, Maus, 14" Color Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3,1, 11/4 Jahre alt, VB 1450,–; Tel. 07346/2869 (Philipp)

Verk./tausche Crit. Path CD, Fifa, Inc. Machine, Blades o. St., 1990, SC2000, BM Hattrick, Monkey 2, suche: Micro Machines, Sportsp., vk: Amiga 500 + Monitor. Tel. 09632/1502, ab 18 Uhr

ATI-VGA, Stereo-FX zu verk., 1 MB Grafikspeicher, Soundblaster + Adlib-kompatibel, Midi-Schnittstelle, Zubehör + Software, VB 300,– DM, Silvio Gottas, Rosa-Luxemburg-Str. 2B, 04509 Delitzsch

Suche: Thrustmaster Formula T1, zahle: 100–150 DM, nur im einwandreien Zustand mit Anleitung, Tel. 069/514681, ab 15 Uhr, Max

The Incredible Machine DM 40, für Links 386 o. MS Golf Links Kurs Banff Springs DM 25,–; Tel. 02241/331243

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Inca, Iron Helix, Anstoß-WM-Edition, Microcosm je 50,–, bei Abnahme von 2 Spielen je Spiel 5,– Nachlaß; Tel. 08142/18219, ab 17.00 Uhr

Verk. Sim City 2000, Zeppelin je 40 DM, SS2, Pacific Islands je 15 DM, suche FS5 Scenerys, Flugzeuge und Zusatzprogramme, Tel. 0361/6463889, Holger

Verk. Lands of Lore und 1869 zusammen für nur 70 DM, Tel. 07191/20863, Christian Zott, Mairichweg 44, 71542 Aspach

Kaufe/tausche Spiele auf CD, verkaufe: Dark Sun (ev. 3,5") 30,–, Iron Helix (DV, CD) 50,–, suche: WC 3, Dark Sun 2, Tie-Fighter (alles CD); Tel. 0361/7316942

Verkaufe Zool (20 DM), Pinball Dreams 2 (20 DM), Megarace (45 DM), Mad News (50 DM) und 4 x 1 MB SIMM-Module (260 DM); Tel. 0711/5301422 (Thomas) 15–20.00 h

Cannon Fodder, Anstoß, Fifa-Soccer, F1, Indy Car, Lucas Classics, Tubular Worlds je 50,– DM, CD-ROM: Rebel Assault, Inca, Outpost je 70,– DM; Tel. 05254/85847, ab 17 Uhr

Verk./tausche NHL-Hockey, Elite 2, Summerchallenge, Anstoß, Lemmings 2, Xenon 2, suche: BMP3, Hattrick, Fifa Soccer, DSA 2, Alone i. t. Dark 2 u.a.; Tel. 033333/557 (Hagen)

Verkaufe Mainboard 286 AT 16 MHz, Gamecard für PC, XT/AT, MS-DOS 5.0 kompl. P. n. VB, suche 1 MB SIMM-Module (4 Stück) u. Soundblaster pro günstig; Tel. 033333/557

Verk. The Lords of Power (SS2, RB, RT, PG) 50,– DM, VivaMedia Mega-CD-Games für Windows + Sex für Windows je 27,– DM, BM Hattrick-Schal für 20,– DM, Tel. 06104/62209

Verk. für 350,– DM Soundkarte Media fx kompatibel zu General Midi, Roland und Soundblaster. Anfrage bitte an Uwe Kindler, Röntgenstr. 3, 04626 Schmölln

Verk. Day of the Tentacle 45 DM, F15 3, Burning Steel, Indy 4 40 DM, Waterloo, Lemmings, Indianapolis 500 10 DM, Mortal Kombat 35 DM. Suche Real 3D; Tel. 07134/15633

Verk. billig orig. Hand of Fate (D) 28,–, Pacific Strike 30,–, Ultima 8 + Speech 40,–, Alone 2 25,–, Ultima V.2 25,– + viele mehr; Tel. 07195/67610

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Inca 2 + TFX zusammen für DM 90,–. Auch gerne Tausch gegen andere CD-ROM-Spiele. Bitte melden ab 19.00 Uhr unter Tel. 040/5596325

Tausche/verk. Sam & Max dt., S.C. + Speech, Siege, Aufschwung Ost, Buzz Aldrin's R.I.S., Railway Challenge, suche Outpost, Across the Rhine, B. Isle 2; Tel 0791/52174, Reiner

Verkaufe Vollversionen auf CD von Hocus Pocus (30 DM), Raptor (35 DM), Mystic Towers (40 DM), Nico Ritsche, Am Linkberg 21, 33619 Bielefeld, Tel. 0521/102483

Verkaufe: Sim City + Populous (20), Patrizier (40), Kolumbus (40), Maelstrom (50), Transarctica (30), Battle Isle Data Disk 2 (20); Tel. 0711/551658

Verk. 386DX 40 MHz, 14" Monitor + Keyb., Mouse 5,25 + 3,5" Laufwerke, 65 MB HD, 4 MB RAM, DM 1500, Tel. 02196/92062, Sa. + So., ab 18 Uhr, nach Stefan fragen

Verkaufe/tausche X-Wing 40, Tie Fighter 60, Privateer 55, Pacific Strike 55, Comanche 50, EOB II 30, suche TFX, Alone II, F14 Fleet D. u.a., Robert, Tel. 089/833014

1942 P.A.W. 55,–, Doom 45,–, M+M4 25,–, Privateer Mission 19,–, Deluxe Paint II Enh., 65,–, diverse Shareware-CDs, ab 5,–; Tel. 09562/8838

Verkaufe/tausche: Soundb. 2 Deluxe, Soundb. 16, Epson LQS70, 24 Nadeln, TFX, Sam & Max, Grand Prix, Privateer, Synd. American R., Sebastian, Tel. 0335/531401

Verk. BMP 40 DM, Eishockey Manager 30 DM, Air Combat Classics 50 DM, B-Wing 20 DM, Ultima 7 Teil 1 + 2 + Data 70 DM, Sherlock Holmes 50 DM, Fifa 65,–; Telefon 02131/940061

Verk. Police Quest 4 40 DM, Privateer 40 DM, Quest for Glory 3 25 DM, Tel. 0911/6539792 (Oliver verlangen), ab 18.00 Uhr erreichbar

Suche The-Bard's-Tale-Trilogie und dazu das Construction-Kit, auf Disk oder CD, Sa. + So. ganztägig, sonst ab 18 Uhr; Telefon 05192/10481

Suche CD-ROMs F15 3, Strike Commander, Sim City 2000, TFX, Theme Park, Ufo, Pizza, Connection (Disk), wenn möglich DA o. DV; Tel. 08405/1685

386DX40, 14" Farbmonitor, 3,5" LW, 4 MB RAM, 170 MB HD, SB-kompatible Soundkarte, Gameport, Maus, Preis 1700 DM VB, Tel. 02361/493335 (Tino), muß abgeholt werden

Verk. MS-Dinos (dtsch., CD, 100,–), Sim City 2000 (dtsch., Disk, 60,–), Tentacle (dtsch., Disk, 40,–) und Gameboy + Tetris (30,–); Tel. 06421/21998 (Frank)

Verk./tausche für je 35 DM, Flashback, WC 2, Anstoß, Term. Rampage, Pinball Dreams 1 + 2, Comanche + 1, suche Kaiser und Theme Park, Tel. 036649/80398, ab 19.00 Uhr

Verkaufe PC 386DX40 MHz + 4 MB RAM + 1 MB SVGA + Soundblast. + Boxen + 120 MB HDD + 3,5 und 5,25" FD, Monitor, Software, VHB 1500,–; Thomas, Tel. 02941/24326 oder 02941/79589

Verk. 486DX 50/256 KB Cache: 85 MB Festplatte, 8 MB RAM, 1 MB VGA-Karte, 3,5 und 5,25 Laufwerk, 14" Monitor, MS-DOS 5.0, Gamekarte für 1500 DM; Tel. 02275/1709

386DX 40/4 MB RAM, 210 MB HD, 3,5" & 5,25" LW, ET 4000 True Color, Soundblaster Pro Deluxe, Logitech Maus, Multiscan 14" Mon., DOS 6.2, Windows 3.1 und mehr, VB 1800,–, Tel. 0221/865449 (ab 15 Uhr)

Verk. Fifa Int. Soccer, World Cup Year 94 je 70,–, Terminator Rampage 45,– zzgl. Versandkostenanteil, Tel. 0221/865449 (ab 15 Uhr bitte)

Verk. 486 66 MHz, 170 MB HDD, 3,5" Laufw., SVGA-Karte und Monitor, mit Zubehör und Originalsoftware (Spiele, Anwendungen), Maus, VHB 3800,–; Tel 0441/501950

Verkaufe für MS-DOS: Loom, RBI-Baseball, MIG-29, Sup. Fulcrum und NCAA-Basketball für zus. nur 65 DM (ca. 16 DM pro Spiel); Tel. 05521/5740

Verk./tausche: Der Planer, Shadowcaster, Lemmings, suche: CD-ROM-Spiele, z.B. X-Wing, Pazific Strike, Megarace..., Tel. 08261/21117, ab 18.00 Uhr

Verk. Originale: SC, Siedler, Monkey 2, Term. Ramp. je 40,–, Sim City 2000, Shadowcaster, Iron Helix, Ufo je 50,–, Tie Fighter, Theme Park je 60,–, Mad-TV 30,–; Tel. 07257/1316

Orig. PC-Spiele: Archon Ultra, Evasive Action, Inca I, Fantasy Empire je 35,–, Strike Commander + TO 1zus. 60,– DM, V. Großmann, Tel. 02242/4255

Verk. 27 Orig.-Games zu je 15–50 DM (u.a. DSA, M&M 4 + 5, Lands of Lore, Theme Park, Siedler, Syndicate, SQ5, Strike Comm...); Tel. 0351/4961658, Stefan (nach 18 Uhr)

Verk. PC-Orig. Theme Park (dt.), F-14 Fleet Def. Verk. Game Gear, orig. verpackt, mit Batterypack u. 8 Spielen, u.a. Castle of Illusion, Sonic, Dime Caper, Chuck Rock... für 340,– DM, Tel. 06241/74726

Schach! Verkaufe 57 PD-Schachprogramme mit Schachlehrer, China-Schach, Winchess etc.: DM 130,–, Dr. Bernd A. Weil, Hohlweg 1 a, D-65618 Selters, Tel. 06483/7292

Verkaufe Hanse – Die Expedition für 60 DM, unbenutzt, Tel. 02723/3708, Lars

Suche Monkey I + II, Loom, Indy 3, Zak, Maniac Mansion 1, nur alte Originale bis 35 DM; Tel. 03332/514864

Syndicate, Pacific Strike, Stronghold, Wizardry 7, Der Clou, Silent Service 2, Cadaver, Elite 2, Might & Magic 3–5 CCD, u.a. à 45,– + Porto; Tel. 02435/1020, ab 19 Uhr

Überflüssiges Sim City 2000 Original. Verkaufe od. tausche es. Simulatoren, Strategie- u. Ballerspiele nehme ich an. Daim Richard, Laskywieseng. 15, A-1140 Wien

Verk. PC- und Amiga-Originale günstig, u.a. Fifa-Soccer (55), Ult. 8 CD (65), Anstoß (40), Steel Sky (40), X-Wing, inkl. Missiondisks (60), Privat. (35); Tel. 02775/8068, Andy

Privateer + Speech 50,–, Rigt. Fire 30,–, SQ4 30,–, SQ5 40,–, Novell-DOS 60,–, Infra-Rot Maus 60,–, Soundbl. 60,–, Samson 20,–, Demos u.a. ab 3,–; Tel. 07644/6208

Verkaufe orig. PC-Spiele, Sim City 80,–, Privateer 80,–, Robin Hood 80,– u.v.a. (80,– bis 20,–), Christoph Schoell, Wassergasse 31, 55578 Wallertheim, Tel. 06732/63704

Master of Orion, Sam & Max, Alone i. t. Dark 2, X-Wing, Syndicate, Arena, Anstoß (alle kpl. deutsch), CD-ROM: Burning Steel, Comanche, Kyrandia 50 DM; Tel. 0211/293714

Arena, Beneath a Steel Sky, Dark Sun, Eishokkey Manager, Stronghold, Ultima 6, WC 2, Tornado, Lost Files of Sherlock H., UU1, Wall Street Manag. je 45,–; Tel. 02102/5977

Atari ST

Verkaufe ca. 400 Originalspiele mit Anl. u. Verp., jedes Spiel DM 15,–, Mindestabnahme 5 Stück. Suche Super-Nintendo-Spiele. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verk. Atari 1040ST + 2 Monitore (Farb/SW), ext. Laufwerk, Drucker, Maus, Joystick, viele orig. Spiele (Monkey 1, Indy 4, Zak McKracken). Preise HW 800 DM, SW + HW: 1000 DM, Tel. 07257/1316

Verkaufe Atari 1040STE mit PD-Software, Maus, Diskbox, Mauspad und Monitor für 1000 DM, Neupreis: 3000 DM, Tel. 06327/5300

Verkaufe diverse Spiele wie Monkey Isle und Their Finest Hour. Liste anfordern unter: Mark Althoff, Ostenländerstr. 42, 33129 Delbrück. Bitte Rückporto beilegen

520ST, 1 MB RAM einschl. 1 2DD-Laufw., 1 orig. Atari 1DD-Laufw., Joyst., Maus, Spiele, Textv. + Anleitung, VB 700 DM, Tel. 06486/8997, P. Stauch, Biengarten 4, 56368 Katzenelnbogen

Suche den Editor für Midi-Maze 2 von Sigma-Soft. Zahle 60,– DM, Tel. 02334/40198, ab 17.00 Uhr (Peter)

Verkaufe Mega ST 1, SM124, Signum 2 und BTX/VTX-Manager V3.02, VB DM 700,–; Tel. 0201/583347, nur am Wochenende

Suche Codeabfrage f. Maniac Mansion 1 u. Robocop 3 sowie 1. Diskette v. Streetfighter 2 geg. Bezahlung, D. Pfleger, Tel. 02307/42088, ab 16 Uhr

Verkaufe Airbus A320 65 DM, Amberstar 30 DM, Goblin SF 45 DM, Special Forces 60 DM, Space Crusade 40 DM, Megalomania 40 DM, Microprose Golf 60 DM, Lotus 40 DM, ab 19 Uhr erreichbar unter Tel. 0228/473519

Suche Rollenspiele für ST Drakkhen, Legend of Faerghail, Dragonflight etc., ab 18.00 Uhr, Tel. 04752/1332

Mega STE 4, 48 MB Festpl., SM 124, Star LC 24–10 (24-Nadler) u. viel Software 1295,– DM, Tel. 04954/7001

Game Boy

Verkaufe Game Boy mit 6 Spielen + Dialogkabel für 180 DM + Porto, Daniel, Tel. 0341/4111711, nach 17 h – 22 h

Tausche Dynablaster und Mega Man und F1 Race gegen Mortal Kombat, Tel. 0731/383144

Verk. Game Boy m. 105 Spielen auf einem Modul (1 Monat alt) für zus. 350,– DM, Carsten Niedworok, Elsterstr. 38 in 04109 Leipzig

Tau., verk. GB-Games. Suche u.a. Robin Hood, Tennis, Super R. C. Pro Am, Spiderman 1, 2, 3, Duck Tales, Turtles 1, 3, Gremlins 2, Chesmaster, Fortres of Fear, JP, Alien 3; Tel. 02671/3738

Game Gear

Verk. Game Gear, orig. verpackt, mit Batterypack u. 8 Spielen, u.a. Castle of Illusion, Sonic, Dime Caper, Chuck Rock... für 340,– DM, Tel. 06241/74726

Verk. Game Gear + Netzteil + Car-Adapter + 10 Games (Mortal Kombat, NBA Jam, Wimbledon, etc.), alles original verpackt. Tel. 04152/76882

Verk. GG + Zubehör (Master Gear, Wide Gear, usw.) für 300 DM, Spiele (GG + MS): Sonic 2, Shinobi, G-Loc, usw. für 150 DM, alles für 325,– DM; Tel. 04281/1264, Steven

Mega Drive

Mega Drive 2 inkl. 2 Control-Pads, Spiele: Castle of Illusion, Streets of Rage 2, World of Illusion, Aladdin, Shinobi 3, VB DM 380,–; Tel. 02191/50130

Verkaufe Sega Mega CD 2 inkl. Sonic CD ohne Road Avenger für DM 400,–. Jochen Till, Tel. 08142/57726, ab 18 Uhr

Verk. Mega Drive II orig. verpackt mit Joypad u. 3 Spiele für 200,– DM, Tel. 06241/74726

NES

NES zu verkaufen + 2 Joypads + 4 Spieler-Adapter + 6 Spiele (mit SM 3), 200 DM, Tel. 0511/319373, ab 17 Uhr



KLEINANZEIGEN

PC Engine

Verk. X-Wing + UPK + B-Wing 130 DM, Kolumbus 50 DM, Orion 50 DM, Betrayal at Krondor 40 DM, Syndicate + Miss. 70 DM, Majer, Tel. 07158/3631, ab 18.00 Uhr

Kaufe + verkaufe Spiele für PC-Engine + Turbo-Duo. Suche Warsong 2 + Dragon-Knight, Tel. 02334/40198, ab 17.00 Uhr (Peter)

PC-Engine Duo + Joystick mit 5-Player-Adapter + 5 CDs (u.a. Gates of. Thunder) + 9 Module (u.a. Son Son II/Nectaris) VB 600,–, Tel. 0511/540372, Sven, nur kompl.

SNES

Verk. für SN: Mystic Quest, Wing Commander, Might and Magic 2 und für GB: Zelda 4, Mega Man, Golf, Marble Madness, alles dt., Tel. 02671/3738 (Olaf). Tausche auch!

Verkaufe Super Nintendo mit 7 Spielen und 2 Joypads 100 % o.k., Tel. 05723/2133, Benjamin

Verkaufe SNES + 2 Joypads + Game-Converter (jp, USA) + 12 Games (S-Star-Wars, Starwing, Alien 3, usw.) NP = 1744, VB 950, Tel. 07044/31547 (Andy)

Verk. US-SNES + 2 Joypads + 5-Sp.-Adapter + 10 Spiele (z.B. Super Bomberman, Super Mario Cart, NBA Basketball, Super Contra u.a.), VB 600,– DM, Tel. 05351/41795

Suche aktuelle Titel (auch kompl. Sammlungen!) für SNES-NES-MD u. GB, z.B. Sonic 3, Dschungelbuch, Soleil u.a. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe für Super-NES "Outlander" neuwertig, Preis: VB, Tel. 09364/5106 (Ralf)

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verkaufe für SNES: Street Fighter 2 (dt.) 40 DM, Super Wrestlemania (dt.) 40 DM, Contra 3 (us) + Adapter 55 DM; Tel. 07305/8636 (Tobias)

Verkaufe: SNES (PAL) + 2 Controlpads + Super Mario-Kart + Streetfighter 2 Turbo für 300 DM, Tel. 05261/13713

Verkaufe Mortal Kombat Zettel mit Spezial Moves, liegt bei VB 100,– DM, Tel. 02241/68842, ab 16.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Verk. SNES mit 2 Control-Pads, Adapter für USA, JP, Action Replay und 12 Spiele, z.B. Rock'n Roll Racing, Megaman X, Mortal Kombat, R-Type, FP DM 1000,–; Tel. 0511/2620868

Diverses

Verkaufe: Power Play Jahrgänge '89, 93, 94; Happy Computer '89, 90; Highscreen '92, 93; PC Player '93, 94; Amiga (M&T) '89, 90, 91, 92. Kostenlose Liste gegen Rückporto. Tel. 02382/3287

Das Mega-Chain Gewinnspiel. Bitte kostenlose PD-Disk für PC anfordern bei: M. Lüdemann, Große Str. 21, 27389 Helvesiek

Tausche und verkaufe PC- und Amiga-Spiele wie z.B. Anstoß, Strike Commander, Microcosm (CD), Theme Park und viele andere, Tel. 02251/71288, Sven

Suche Star-Wars-Figuren und Fahrzeuge. Nur in bestem Zustand und mit kompletter Ausrüstung. Preisliste an Peter Müller, Wendelinweg 2, 74182 Obersulm

Original Club-Books zu vielen Spielen. Liste gegen 2 DM Rückporto bei Patrick Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier od. Tel. 07529/6518, ab 19 Uhr, Patrick

Verkaufe Mak 400,– DM, Punischer und weitere Automatenplatinen; Tel. 09561/75844 oder 90847, Timo Rolle

Battle Tech: Suche alles über Battle Tech, Hausbücher, Quellenbücher, Scenariobände u. Zinnfiguren. Heiko Häublein, Tel. 02103/44844 (nur Sa. u. So.)

Mattel Intellivision + 4 Spiele 250,–, The Empire strikes back (neuw.) 150,– DM, Frogger, QBert, Beaty & Beast je 80,–, Tel. 04101/200805 (Stefan), alles VB

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030/3412912, 030/3420290, 030/3429096, greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund

Verk. Amiga 2. Laufwerk 3,5", Golden Image + Trackdisplay, VB 109,–, NP 249,–, PC-Spiele: Battle Isle 2, VB 60,–, NP 119,–, Tel. 08671/20985, Stefan

Kontakte

PC-Fast – Wir suchen noch Mitglieder für unseren Club. Wir bieten Zeitung, Disk und Clubeinkäufe jeden Monat. Beitrag 3 DM. Anrufen unter 030/3022505

PC – Star Trek Club Vellmar – Für PC-Star Trek-Next Generation –DS9–. Hunderte von Grafiken, Sounds und Spiele über Star Trek. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

Es gibt noch Clubs für Sinclair-Rechner. Info: Spectrum-User-Club, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt

Wer zw. 11–17 Jahre sucht Brieffreunde aus Deutschland o. Amerika? Wir helfen weiter. Infos gg. DM 3,– bei: Friendly, Judith-Auer-Str. 6, Pf. 3, 10369 Berlin

Der MACP-PC-Club sucht noch Mitglieder. Bei Interesse Brief u. Rückporto an: René Schirmer, Breslauer Str. 6, 38554 Weyhausen

Suche Kontakt zu PC-Freunden in aller Welt. Kontakt unter: Computerclub, c/o Autoparts, Postovni prihrádka 90, CZ-35201 As, Tschechische Republiik

Sonstiges

Verk. Neo-Geo + 2 Pads + Samurai Shodown 700 DM nur kpl., kein Tausch! Verk. Trash Rally 90,–, Magician Lord 100,–, Thomas, Tel. 02941/24326 oder 02941/79819

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.





Der Draht zur *POWER PLAY*: So sieht unsere Mailbox aus

Es ist endlich soweit: Mit einem Abo unserer *POWER PLAY*-Mailbox erschließt Ihr Euch den Draht zu Gleichgesinnten und der Redaktion.

Nach einigen Wochen Vorbereitungszeit ist es jetzt endlich soweit: Die *POWER PLAY* geht online. Wer ein Modem hat und sich zu einem *POWER PLAY MAILBOX*-Abonnement entscheidet, erschließt sich den direkten Draht zu Gleichgesinnten und unserer Redaktion. Damit wir Euch in der Box auch einiges bieten können, arbeiten wir mit einem der führenden Mailboxbetreiber in Deutschland zusammen: Der Central Europe BBS. Das Hardwareaufgebot ist mächtig: 10 "normale" Telefonleitungen sowie ein ISDN-Draht sind für den Anschluß an die Außenwelt vorgesehen. Unsere *POWER PLAY MAILBOX* besteht aus verschiedenen Bereichen: Dem *Shareware*-Bereich in dem Ihr speziell ausgewählte Sharewarehighlights findet, die *Tips & Tricks*Sektion in dem Lösungen, Cheats und Mogeleien schlummern. Unter *Preview* findet Ihr Demos und Bilder zu aktuellen Spielen. Last not least: Die *Nachrichten*-Sektion. Per elektronischer Post könnt Ihr hier an die Redaktion Briefe verschicken, oder bei Spielern Fragen loswerden. *mh*

Ohne Moos nix los!

Bevor Ihr Euch jetzt sofort an den Rechner macht, das Modem einschaltet und unten stehende Telefonnummern wählt, gilt es folgendes zu beachten. Wegen dem hohen Aufwand, den wir mit der Box treiben, können wir diese nur im kostenpflichtigen Abonnement anbieten – aber keine Angst, wer im Geiste schon sein Sparschwein schlachtet, kann bedenkenlos den Hammer wieder beiseite legen. Das *POWER PLAY MAILBOX*-Abo kostet Euch 3 Mark im Monat, also glatte 36 Mark im Jahr. Mindestdauer für das Abo ist – wie bei der *POWER PLAY* auch, 12 Monate. In die Box dürft Ihr zwar sofort, könnt aber noch nichts machen – erst wenn Euer Account von unserer Abo-Abteilung und dem Mailboxbetreiber eingerichtet ist – dauert im Regelfall bis zu zwei Wochen – wird die Leitung für Euch freigeschaltet und Ihr habt vollen Zugriff auf die *POWER PLAY MAILBOX*.

Schickt bitte den unten abgedruckten Coupon auf eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

POWER PLAY
Abonnenten-Service
D-74168 Neckarsulm

In der nächsten Ausgabe geht dies noch einfacher mit unserer "normalen" Abo-Karte, auf der die Daten schon entsprechend vorgedruckt sind.

Der Draht zur Welt

Ihr habt jetzt alles gemacht: Das Abo-Formular ausgefüllt, das Telefon angeschlossen, den Computer hochgefahren und das Modem angewärmt. Damit Ihr auch in unsere Box – wenn die Freischaltung erfolgt ist – kommt, gibt's hier die Telefonnummern unter denen die *POWER PLAY MAILBOX* zu erreichen ist: Die Sammelnummer lautet **0911/7593071**. Wer es lieber direkt versuchen möchte, wählt die gleiche Nummer mit **02, 03 … 09** am Ende. Unter **0911/9734511** loggen sich ISDN-Besitzer ein.

Achtung!

Bedenkt bitte, das zu den Abokosten zusätzlich die Telefongebühren (aber sonst keine mehr) zu Buche schlagen. Aus diesem Grund schränken wir deshalb den täglichen Zugriff ein: Die Zugriffszeit auf unsere Mail-Box ist deshalb für jeden eingetragenen User auf 45 Minuten täglich beschränkt.

POWER PLAY MAILBOX

Ja, ich möchte einen Account bei der *POWER PLAY MAILBOX* für den Preis von 36,– Mark im Jahr abonnieren.

Name ______________ Vorname ______________

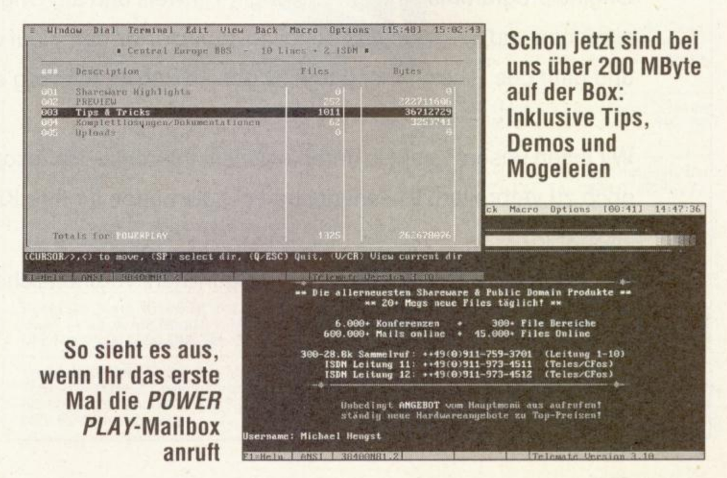
Straße, Nr. ______________ PLZ Ort ______________

Telefonnummer ______________

1. Unterschrift ______________ 2. Unterschrift ______________

Unterschrift des Erziehungsberechtigten/Nur bei Personen unter 18 Jahren.

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnementen-Service, 74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.



Schon jetzt sind bei uns über 200 MByte auf der Box: Inklusive Tips, Demos und Mogeleien

So sieht es aus, wenn Ihr das erste Mal die *POWER PLAY*-Mailbox anruft

Das süchtige Doom-Völkchen macht vor Angstschweiß und nächtlichen Fieberschüben kein Auge zu: Das Schreckgespenst BPS breitet drohend seine Schwingen über den "Himmel im Computer" oder vielmehr die "Hölle auf Erden". Da werden bange Fragen laut: "Mach' ich mich strafbar? Muß ich mein Spiel zurückgeben? Oder darf Papa vielleicht kaufen?"

Euer Ulli: Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

id-Software

Zu Eurem Interview mit id-Software brennen mir einige Fragen unter den Fingernägeln:

– Jay Wilbur sprach von einem Level Editor, der direkt von John Carmack programmiert wurde. Wie heißt das Progamm und wo kann man es bekommen?

– Wie beurteilt Ihr die Chancen, daß Doom 2: Hell on Earth den deutschen Markt überhaupt erreichen wird? (Indizierung!)

– Und sollte es sofort indiziert werden, welche Möglichkeiten der Beschaffung bleiben dem Doom-Süchtigen?

Matthias Hink, Münster

Den Level-Editor gibt's leider überhaupt nicht zu kaufen. Die ganzen Editoren laufen außerdem auf den id'schen NeXt-Entwicklungssystemen und sind somit für normale Computer unverdaulich.

Hell on Earth hat gute Chancen bei uns – vorerst – auf den Markt zu kommen, da die BPS erst auf Anfrage reagiert (beispielsweise auf Hinweise eines Jugendamtes). Und dazu muß das Spiel erstmal erschienen sein. *mh*

Unerfahren

Vor zwei Jahren organisierte ich ein kleines Team, das seit dieser Zeit mit der Programmierung von Computerspielen beschäftigt ist. Der einzige Haken an der Sache ist unsere 100prozentige Unerfahrenheit in Sachen Vertrieb, bzw. Vermarktung von Computerspielen. Da unsere Spiele inzwischen schon fast reif geworden sind, wird es Zeit, sich kundig zu machen. Hier sind unsere Fragen:

1. An wen müssen wir uns wenden, wenn wir ein Spiel verkaufen möchten? Welche Firma (in Deutschland) wäre bereit, ein Spiel als Shareware oder als Vollpreis-Software zu vertreiben? Wenn es möglich ist, nennen Sie uns bitte ein paar Namen mit Adressen.

2. Parallel mit der Programmierung haben wir auch Spielkonzepte und Ideen entwickelt, die wir nicht gern sterben lassen würden. Als allerbeste Lösung sehen wir den Verkauf dieser Entwicklungen an eine (deutsche) Softwarefirma, die sich mit Computerspielen beschäftigt. Wo sind solche Firmen zu finden? Nennen Sie uns bitte die Adressen.

Alexander Filatow, Ludwigshafen

Ihr könnt Euch mit fertigen Spielen oder auch einer tollen Idee z.B. an die Firma Softgold in Kaarst (bei Düsseldorf), Bomico in Kelsterbach (bei Frankfurth) oder Software 2000 in Eutin wenden. Die genauen Adressen sowie die Telefonnummern schicken wir Euch einfach zu. *mh*

OS/2 verkannt

Was mich auch etwas aufregt ist, daß bei Euch Intel (oder AMD oder Cyrix oder NeXgen-) PC gleich MS-DOS-PC ist. Es gibt aber noch andere DOS, z.B. PC-DOS und Novell-DOS. Ihr habt noch keine Zeile Text dafür verbraucht, um ihre Vor- und Nachteile zu nennen. Vom besten DOS, das es im Moment gibt, wißt Ihr wohl gar nicht, daß es existiert, ich meine damit OS/2. Ich habe vor einigen Ausgaben folgendes lesen müssen "... und Windows 4.0 ist auch nicht mehr fern, wir berichten darüber". Ihr wollt also bald von einem Betriebssystem schreiben, welches mal das können sollte, was ein anderes (OS/2) schon längst zuverlässig kann, über das Ihr allerdings noch kein Wort geschrieben habt. Das finde ich schon etwas komisch, mich als OS/2-Anwender schmerzt das ein wenig. Natürlich, OS/2 -Anwender sind im Vergleich zu den DOS-Anwendern eine Minderheit, aber Ihr berichtet ja auch über den Mac, obwohl es in Deutschland mehr OS/2- als Mac-Benutzer gibt. Für OS/2 sind Sim City und andere erfolgreiche Spiele angekündigt, bei deren Erscheinen Ihr hoffentlich fleißig testet.

Es gibt von Zeit zu Zeit Spiele, die unter OS/2 nicht so recht wollen. Das liegt daran, daß die Programmierer unter DOS zum Teil Tricks anwenden, die OS/2 nicht dulden darf, um ein absturzsicheres Arbeiten zu gewährleisten. Es gibt aber auch Spiele, die unter OS/2 besser laufen als unter DOS (Formula One Grand Prix). Tornado wollte meine Maus unter DOS nicht annehmen und stürzte ab, die Siedler verlangten einen speziellen Treiber, um mit meiner Grafikkarte in SVGA zu kooperieren, unter OS/2 gab es diese Probleme nicht. Wie wäre es, wenn Ihr in Eurem Wertungskasten vermerken würdet, ob das Spiel unter OS/2 läuft oder nicht. Ihr wärt damit wahrscheinlich die erste Zeitschrift, die das macht.

Urs Wegmann, CH-Aesch

Keine Bange, auch OS/2-Nutzer werden von uns nicht vernachlässigt. Schon jetzt werkelt unser Spezialist Henrik Fisch an einem passenden Artikel. *mh*

Zugabe

Schön ist, daß der Mac mal einen Platz in Eurer Zeitschrift gefunden hat. Ich hoffe nicht nur, um das Sommerloch zu stopfen. Apropos Mac, viele Vorteile eines Macintoshs gegenüber einem MS-DOS-Computer werden in Tests nie erwähnt. Ein Mac enthält nämlich nur beste Zutaten, wie z.B. eine SCSI-Festplatte, ein Laufwerk, welches auch MS-DOS-Disketten lesen kann, ein Mikrofon und eine Benutzeroberfläche, die Windows überlegen ist. Auch ist ein normaler Mac intern & extern gleich getaktet (keine halben Sachen wie bei einem MS-DOS-PC). Beim Mac gibt es keine Probleme mit Sound- oder Grafikkarten, die nicht passen oder laufen. Eure Zeitschrift würde mir wesentlich besser gefallen, wenn Ihr in den Tests auch einmal die Diskettenanzahl oder einen vorhandenen Kopierschutz erwähntet.

Andreas Pfeifer, Berlin

Die Sache mit Angaben über Diskettenanzahl oder Kopierschutz hat meistens einen entscheidenden Haken. Da wir oft fertige Spiele sehr früh bekommen, sind die Daten meistens noch "per Hand" auf Disketten gepackt, und der Kopierschutz fehlt außerdem bei einigen Programmen. Deshalb wären verläßliche Daten nur schwierig zu bekommen. *mh*

Indizierung – Hä?

Es hat mich sehr gefreut, daß in der *POWER PLAY* 8/94 so viele gute Schwerpunkte zu Themen standen. Besonders gefallen hat mir das Interview mit id, es war wirklich ausführlich. Nun ein paar Fragen zu der Indizierung von Doom, deren Antworten bestimmt einige Leser interessieren würden.

a) Wenn ein Spiel indiziert wird, gilt es dann nur als nicht jugendfrei, oder dürfen es dann auch Erwachsene nicht mehr kaufen?

b) Wenn das Spiel durch die Indizierung verboten wurde, darf es dann in dem Land, in dem es indiziert wurde, nur nicht mehr verkauft werden, oder ist verboten, es zu kaufen?

c) Werden die vielen Nachahmungen von Doom nun auch indiziert?

d) Was ist mit den Leuten, die Doom schon gekauft haben? Machen die sich nun strafbar durch den Besitz des Spiels, oder kann man das Spiel wieder zurückgeben?

e) Ist der zweite Teil von Doom "Hölle auf Erden" jetzt automatisch auch indiziert?

Gert Buschmann, Dresden

Ein indiziertes Spiel darf nicht mehr beworben und in Jugendlichen zugänglichen Läden frei ausgestellt werden. Prinzipiell ist es aber weiter auf Anfrage in den Läden ab 18 Jahren erhältlich.

Anders ist die Lage bei beschlagnahmten Programmen. Die verstoßen gegen das bestehende Strafgesetz und werden deshalb komplett eingezogen.

Willst Du es ganz genau wissen, dann schreib bitte an folgende Adresse und laß Dir Informationen schicken:

Redaktion:
"Jugend Medien Schutz-Report"
An der Evangelischen Kirche 2
53113 Bonn

Mecker-mecker

Ich bin der Meinung, daß es wieder einmal ein Meckerthema gibt. Diesmal ist es die Qualität von Originalspieledisketten. Ich habe mir im Laufe von 15 Monaten drei Spiele von Bullfrog zugelegt (Populous, Syndicate, Powermonger) und alle Disketten weisen Fehler auf. Und zwar hat sich meistens der Metallschieber an der Unterseite verklemmt. Ähnliches ist mir auch bei anderen, älteren Spielen passiert. Da das Freunden von mir oftmals ebenso ging, ist ein persönlicher Fehler ausgeschlossen und die Ursache liegt wohl nur an der Sparpolitik der Softwarefirmen in puncto Diskettenmaterial. Es wäre daher gut, wenn Ihr dieses Mal etwas dazu sagen könntet. Unter einer kundenfreundlichen Vermarktung stelle ich mir gute Spiele auf fehlerfreien Markendisketten vor.

D. Neubacher, Eppendorf

Solche schwarzen Schafe, sofern es sie wirklich gibt, werden nur durch den Konsumenten auf den Pfad der Tugend gebracht. Die einzige Möglichkeit in solchen Fällen ist ein konsequenter Kaufboykott. Zumindest das Thema fehlerhafte Mechanik bei Disketten wird sich aber mit dem weiteren Vormarsch der CD-ROM von selbst erledigen. *vw*

Versionswirren

Ich habe mir kürzlich in den USA die CD-ROM-Version von Theme Park gekauft. Als ich dann meine Version mit der meines Freundes verglich, stellte ich fest, daß die Anleitung meines Freundes viel größer und umfassender ist als meine. Auch die Verpackung und die CD ähneln sich nicht im geringsten. Mein Freund besitzt die in Deutschland vertriebene Version. Nun meine Frage: Wird in Deutschland eine vollkommen andere Version vertrieben als in Amerika?

Hauke Flamming, Köln

Europa ist nicht Amerika und so unterscheiden sich, dank der Softwarefirmen, seltener die Spiele, als wesentlich häufiger die Art der Verpackung und die Handbücher voneinander – und kein Mensch weiß wirklich warum. *Theme Park* ist dabei ein schönes Beispiel: In Amerika wird die Rummelei in einer

wirklich schönen Verpackung mit künstlerisch beeindruckender Artwork und leider nur mäßiger Anleitung angeboten. In Deutschland gibt's dafür eine verteufelt häßliche Packung, aber ein etwas besseres Handbuch (deutsch!). Was will man tun? *kn*

Bard's Tale

Was ist aus Bard's Tale 4 geworden? In der Ausgabe 2/92 wurde das Programm in einem zweiseitigem Preview vorgestellt, wobei Weihnachten '92 als voraussichtlicher Veröffentlichungstermin genannt wurde. Seit dieser Ausgabe wartete ich mit jedem Erscheinen der *POWER PLAY* auf einen Test des Rollenspiels. Doch bis heute habe ich keine einzige Zeile mehr über dieses Programm, weder in dieser Zeitschrift noch in irgendeiner anderen, gefunden. Ich wäre Euch deshalb sehr dankbar, wenn Ihr über den derzeitigen Stand der Dinge bei Electronic Arts einen kurzen Bericht bringen könntet. Schließlich waren laut Rick Lucas damals rund 80 Prozent der Programmierer, Musiker und Grafiker an dem Programm beschäftigt, und so ein Mammutprojekt kann doch nicht einfach so verschwinden.

Martin Pösl, Weiden

Leider kann auch ein solches Mammutprojekt wieder von der Bildschirmfläche verschwinden: Das Projekt wurde aus Kostengründen kurzerhand auf Eis gelegt und ist seitdem in der Versenkung verschwunden. The Bard's Tale 4 wurde einfach zu groß und zu kostspielig. Ein weiterer Haken: Wenn das Spiel denn endlich fertig geworden wäre, hätte die technische Entwicklung The Bard's Tale 4 schon wieder überrollt. Was von den Plänen übrig geblieben ist, sind die The Bard's Tale-Romane, von denen es in den USA schon eine ganze Reihe gibt. Ob das Projekt jemals reaktiviert wird, ist derzeit mehr als fraglich. *mh*

Warum das?

Nun, da steh', ich im Einkaufshäuschen und blättere in Eurer *POWER PLAY* 9/94. Ohh! Wenn in so einer Zeitung wie der Euren Werbung für "Falboro" gemacht wird, na dann klemm' ich mir doch gleich ne' Stange untern Arm. Jups, ist mir doch die *POWER PLAY* runtergefallen. Was ist das? Auf der Rückseite prangert ein Glas Bier mit der Aufschrift "Kromlacher"! Also, dann nehm ich noch einen Kasten davon mit! Ich sitz da, mit der *POWER PLAY* in der Linken, einer Flasche Kromlacher in der Rechten und mit Fluppe Marke Falboro aus dem Maul hängend vorm PC und frage mich, warum mein Leben den Bach runter geht, obwohl ich erst 14 bin ...

Ganz genauso war's nicht, aber habt Ihr wirlich so wenig Knete, daß Ihr Werbung für Fluppen und Alk machen müßt. *POWER PLAY* wird doch fast nur von Minderjährigen gelesen, also warum das?

Timo Schneider, Hage

Die Redaktion wäscht beim Thema Anzeigen ihre Hände in Unschuld: Wir haben mit der Auswahl der Anzeigen genauso wenig zu tun wie Ihr, dafür sorgt unsere geldgierige Anzeigenabteilung. Aber mal ehrlich: Ich glaube kaum, daß Du Dich von einer Zigarettenreklame zum Rauchen animieren läßt. Wer nicht rauchen will, raucht nicht, da helfen auch die tollsten Marketingstrategien nichts – aber wie gesagt, das ist meine private Meinung. Wir sind fast alle überzeugte Nichtraucher! *mh*

Ganz kurz

1. Gibt's zu den Artikeln aus dem Power Shop einen Katalog?

2. Ich bin ein echter Star Wars-Fan und würde gerne wissen, wo es in Deutschland Geschäfte gibt, bei denen man noch Star Wars-Sachen kaufen kann.

Felix Schaller, Wittweiler

Du kannst Dich beispielsweise an "Andere Welten" in Hamburg wenden, einschlägige Anzeigen im "Starlog"-Magazin studieren oder beim Thema "Star Wars" direkt bei Lucas Entertainment einkaufen – die haben nämlich einen eigenen Shop, in dem es alles gibt, was das Star Wars-Herz begehrt (sogar vereinzelte Raritäten, wie die Kenner-Figuren, wurden dort schon gesichtet). Nachteil dabei: Ohne Kreditkarte kommst Du dort nicht weiter. Natürlich schmälert das unseren Shop nicht – wenn wir das eine oder andere Super-Schnäppchen machen, stellen wir dies auch vor. *mh*

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: SSI
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,
Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnement: sFr. 78,-

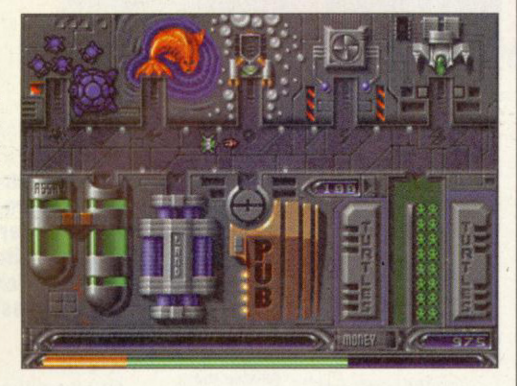
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Thomas Lux, Tel. 089/4613-5039, Fax: 089/4613-5041
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E





Im Schutz der Kuppel der Unterwasser-Stadt werden die Arbeitsschildkröten ausgerüstet

Tiefsee-Tycoon

Subtrade

Das Spielprinzip des Klassikers M.U.L.E. hat eine weite Reise durch die Computersysteme der vergangenen Jahre hinter sich: Vom C 64 auf den Amiga, wo das grafische Gewand des Oldies Mitte letzten Jahres gewaltig verbessert wurde, landet Dani Buntens Kultidee jetzt auf MS-





Leben und Sterben auf Irata: Claimverteilung und Handel

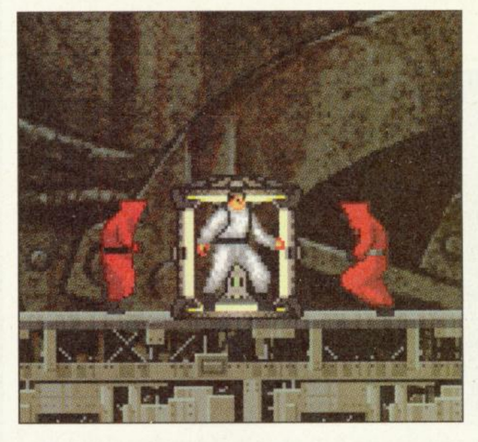
DOS-PCs. Wie schon bei der jüngsten Amiga-Version, firmiert man jetzt unter dem Spieletitel *Subtrade*. Die vier gegnerischen Parteien können wahlweise von menschlichen Mitspielern oder vom Computer übernommen werden. Auf einer bildschirmfüllenden Landkarte steckt ein jeder Mitstreiter zu Rundenbeginn sein Claim, das zu beackernde Abbaugebiet, ab. In der Hauptstadt, die sich inmitten der Landkarte befindet, werden Arbeits-Meeresschildkröten mit dem nötigen Equipment ausgestattet, um auf Euren Claims vier verschiedene Arten von Produktionsstätten zu errichten: Fisch, der als Nahrungsmittel dient, Energie, um die Stromversorgung der Claims aufrechtzuerhalten, Metall und Perlen.

Tausendmal gespielt und noch immer hat die einfach-geniale Mischung aus Geschick, Strategie und Handel fast nichts von ihrer damaligen Faszination eingebüßt. Eine gute, schlüssige und einfache Idee bleibt einfach gut, auch wenn sich mittlerweile vom Umfang her der Anspruch an ein Handels-Strategical entscheidend geändert hat. Wer's immer noch auf das Wesentliche reduziert liebt, wird zeitlos gut bedient. *fh*



Der Marathon-Mann

Lode Runner



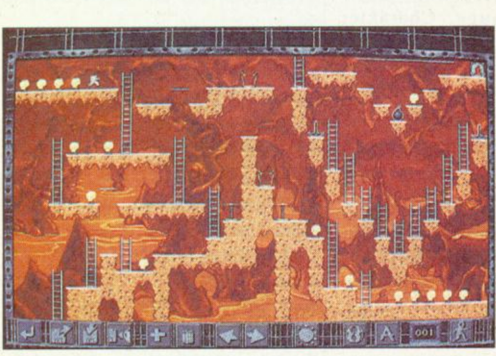
Zur falschen Zeit am rechten Ort: Der Teleporter-Ritt hat uns nichts Gutes beschert

Ein kurzer Feuerstrahl nach links und Ihr taucht in die Tiefen der "Dark World" ab

Lang, lang ist's her, als wir zuletzt vor flimmernder Mattscheibe das kleine Männchen über Plattformen und Leitern zum Levelausgang hetzten. Vor elf Jahren hechtete der *Lode Runner* erstmals gierig Goldklumpen hinterher und durchsuchte anschließend bis zur PC-Engine so ziemlich jedes Video- und Homecomputer-System nach dem funkelnden Metall.

Sierra faßten sich nun ein Herz und wollen das über Jahre liebgewonnene Spielprinzip nun den nicht gerade mit Spielen verwöhnten Windows-Anwendern als Alternative zu Minesweeper und Geschäftsbrief ins Nest legen. Klar, daß es die verwöhnten Augen der Neunziger nach mehr als nur einer netten Spielidee verlangt. Anno 1994 kommt der *Lode Runner* hochauflösend und in 256 Farben auf Euren Bildschirm. Der lauflustige Bursche sprintet über Plattformen, die je nach Hintergrundgrafik aus Erde, Grassoden, Eis, Stahl oder Lavagestein bestehen können. Über Leitern und Hangelstangen sucht sich der gejagte Sammler einen Weg an den in Kutten gehüllten Bösewichtern vorbei, die ihm nach Beute und Leben trachten. Ist eine Konfrontation jedoch einmal unvermeidlich, gräbt unser Held ein Loch in den Boden, in das die Gegner mit etwas Glück auch hineinfallen. Schaffen sie es nicht, nach kurzer Benommenheit schnell genug wieder hinauszuklettern, schließt sich die Mulde. Der kurzzeitig verschwundene Schurke erwacht jedoch sogleich an anderer Stelle zu neuem Leben.

Erst wenn der *Lode Runner* alle im Level plazierten Goldstücke aufgesammelt hat, erscheint der Ausgang zum nächsten Level. Den schnöden Mammon gibt's in vielfältiger Form: Nuggets, Bergwerksloren, Totenköpfe und Barren erstrahlen im gelben Glanz des Edelmetalls. Doch vor den Preis hat Gott den Schweiß gesetzt und das gilt auch in den düsteren Höhlenwelten unseres Goldkehlchens. Felder mit zähem Schleim machen jede noch so rasante Flucht zum Schneckenrennen, Fallen lassen unsere Spielfigur kurz vor Erreichen des erlösenden Ausgangs in ungeahnte Tiefen stürzen. Diverse



Die Iconleiste am unteren Bildschirmrand enthält die wichtigsten Spielfunktionen des versteckten Windows-Leistenmenüs



Wenn die vermummte Rasselbande anrückt, will jeder Schritt des Lode Runners wohl überlegt sein, doch Zeit zum Überlegen bleibt Euch nicht

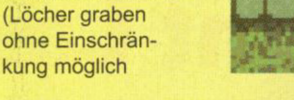
Auf dem linken Plateau wird der rote Bösewicht gleich die leidige Erfahrung des "Honigwatens" machen

Gut

Der Reiz des ewig gehetzten Männchens ist noch nicht verflogen, noch immer fiebern wir mit dem winzigen Pixelsprite um einen Ausweg vor den grausamen Häschern, damit es den rettenden Levelausgang erreicht, nur um das Grauen in der nächsten Welt von neuem zu erleben. So richtig nett wird's dann zu zweit, wenn Ihr unter Zuhilfenahme gemeiner Accessoires wie der DDT-Spritze Eurem Kumpel zu Leibe rückt. Doch nichts fordert mehr heraus, als wenn Ihr einen Level in Eigenregie entwerft und ihn anschließend probespielt, um zu überprüfen, ob alle Fallen und Fiesematenten wie geplant funktionieren. Der Editor ist äußerst unproblematisch und intuitiv zu bedienen, in wenigen Minuten habt Ihr Euch Euer Wunschterrain zusammengeschustert. Vor der Etablierung von Windows als gleichberechtigte Spieloberflächen-Alternative zu MS-DOS graust es mir allerdings ein wenig. Noch zu oft stören "allgemeine Schutzverletzungen" und Systemabstürze den Spielfluß und -spaß, vor allem wenn Ihr mit praktischen Programm-Manager-Ersätzen wie Hewlett-Packards "Dashboard" arbeitet.

Die neuen Tiles, Sprites und Items des Leveleditors

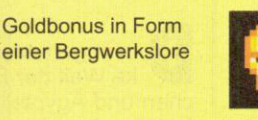

Normales Bodentile (Löcher graben ohne Einschränkung möglich


Hartes Bodentile (kein Löchergraben möglich)


"Schleimiges" Bodentile (nur zähe Fortbewegung möglich)


Fallen-Bodentile (bei Betreten gibt der scheinbar feste Untergrund nach)

Goldbonus in Nuggetform


Goldbonus in Form einer Bergwerkslore

Goldbonus in Totenkopfform


Goldbonus im "Fort Knox-Format"


Leiterelement (mit dessen Hilfe unser Held die Plattformen erklimmt


Die Hangelstange zum Überbrücken von Abgründen zwischen Plattformen


Ausgangsstation des "One-Way-Teleporters"


Endstation des Teleporters


Schlüssel, der zum Öffnen der Levelexit-Türen benötigt wird


Verschlossene Levelexit-Tür


Preßlufthammer zum Knacken harter Bodentiles


Pickel zum horizontalen Eingraben


Die Trapper-Falle läßt Eure Kontrahenten an der Schlinge zappeln


Luntenbombe (gibt´s in großer und kleiner Ausführung)


Schleimtopf zum Behindern der lästigen Verfolger


Die gute alte DDT-Spritze nebelt lästiges "Ungeziefer" ein


Im Einspieler-Modus hat Euer Lode Runner eine weiße Weste

Ein typischer roter Kuttenbösewicht

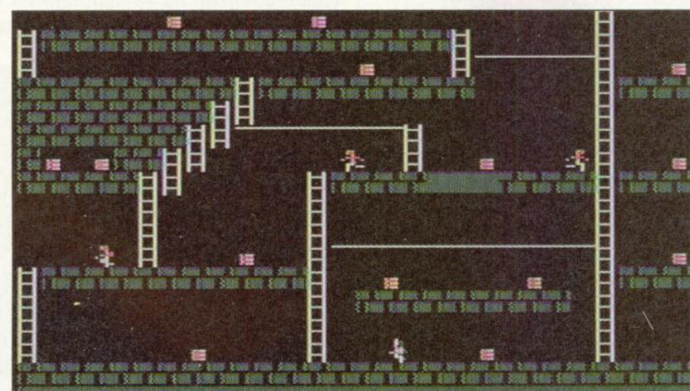

Ausgangspunkt der wiederbelebten Kuttenträger

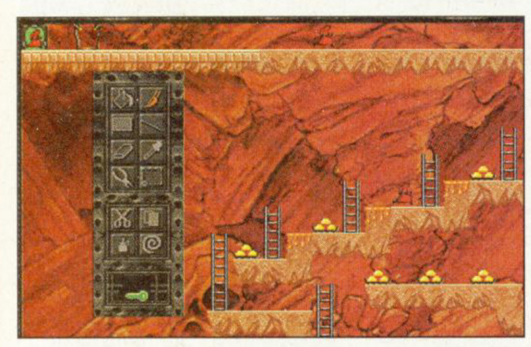

Im Zweispieler-Modus ist der zweite Lode Runner blau

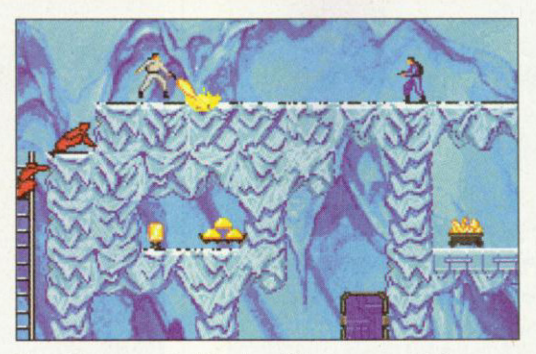
Items können entweder Euer letzter Hoffnungsträger sein, oder aber im Zweispielermodus zu Eurem Verhängnis werden: Der Schleimtopf beschert Verfolgern ein klebriges Vergnügen, die große und die kleine Bombe hinterlassen eine Wirkung von verheerendem Ausmaß, die Trapperfalle läßt Eure Widersacher hilflos an den Beinen baumeln und die gute alte DDT-Spritze hüllt ahnungslose Gegner in einen grünen Nebel des Grauens. Weniger martialisch und eher nützlich sind der Preßlufthammer, der auch härteste Bodenplatten kleinkriegt und der Pickel zum Querfeldeingraben.

Solltet Ihr einmal vor verschlossener Türe stehen, die in verschiedenen Farben und Formen auftaucht, kann der Schlüssel nicht weit sein. Doch der Türen und Schlüssel hat's oft mehrere und da Ihr jeweils nur einen Schlüssel bei Euch tragen könnt, will die Reihenfolge der "Erschließungen" wohlüberlegt sein. Wie schon in der Urversion könnt Ihr den Architekten in Euch rauslassen und die abstraktesten Level selbst designen.

Alle auch im Normalspiel enthaltenen Hintergründe sowie sämtliche Tiles und Extras stehen Eurem kreativen Geist dabei zur Verfügung. Euer Schaffen läßt sich danach in individuell gestaltete Levelgruppen einbinden. In jeder Entwurfsphase ist ein zwischenzeitliches, kurzfristiges Testspielen Eures Machwerkes möglich, um eventuelle Ungereimtheiten im Design noch nachträglich ausmerzen zu können. *fh*


Rechts die frühe ATARI 800 XL-Version des Klassikers, in der Ihr auf die meisten der jetzigen Extras verzichten mußtet


Die Tool-Leiste des Leveleditors erfreut durch die intuitive Benutzerführung bekannter Vorbilder


Euer Flammenstrahl schweißt ein mannstiefes Loch in den bitterkalten Boden der Eiswelt


MS-DOS

Hersteller: Sierra
Testmuster: Sierra
Besonderheiten: läuft nur unter Windows, Leveleditor
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: windowskompatible Karten
Festplatte: 12 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 39%
Sound: 46%

65%

Geschichte zum Anfassen

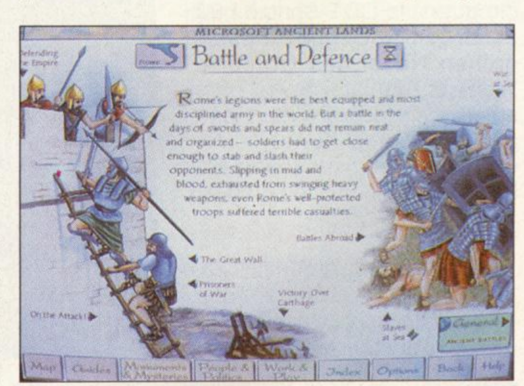
Ancient Lands

Die sagenumwobene, antike Welt der Römer, Griechen und Ägypter steht schon immer im Hauptinteresse, wenn es um das Aufarbeiten interessanter Begebenheiten aus der Alten Geschichte geht.

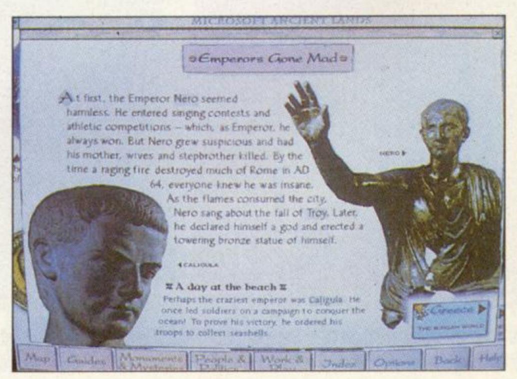
Der Einstieg in die versunkenen Kulturen wird Euch leichtgemacht: Auf einer Karte des Mittelmeer-Raumes klickt Ihr zunächst einen der drei großen Kulturkreise Rom, Griechenland und Ägypten an, um auf diese Weise in ein Menü mit Unterpunkten zu den Themen Politik und Leute, Waffen und Kriegsführung, Essen und Trinken, Kleidung und Schmuck, usw. zu gelangen. Zu diesen Stichworten erscheinen nach Anklicken weitere Unterpunkte, in denen Euch in Bild und Ton, manchmal auch mit einen kleinen Film, die Bräuche und Sitten der vergangenen Ära nähergebracht werden. Schwierige



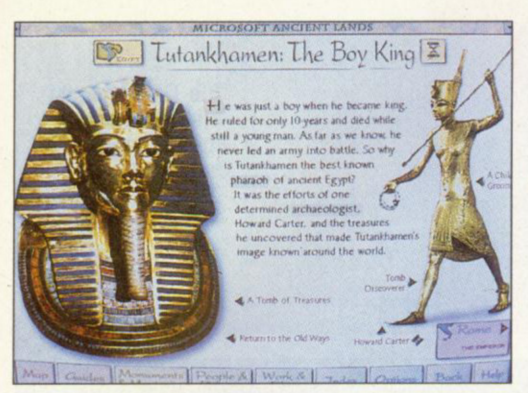
Im Einstiegsmenü entscheidet Ihr Euch zunächst für einen der drei großen Kulturkreise, um dann zu weiteren Untermenüs zu gelangen



Strategie vor 2000 Jahren: Antike Kampfformationen und Festungssturm-Techniken.



Cäsaren und Vandalen: Nicht immer benahmen sich die römischen Kaiser wie Vorbilder.



König Tut gehört zu den schillerndsten Figuren des Nillandes.

Denkt man an das typisch-amerikanische Geschichtsbewußtsein, bei dem schon Europa als die "alte Welt" durchgeht, könnte man bei dieser "Educational-Software-CD" eine schlimme Mixtur aus halbgebildeten Wahrheiten und Sensationsberichterstattung vermuten. Doch Microsoft steht für einen gewissen Qualitätsstandard und den läßt man sich auch auf diesem Gebiet nicht nehmen. Stimmige Daten und Fakten werden dem interessierten, auf diesem Gebiet noch nicht allzu bewanderten, locker und jugendfreundlich vermittelt. Ständig gibt's was Interessantes zu sehen oder erlauschen. Da das Ganze leider ausschließlich in (gut verständlicher) englischer Sprachausgabe und anglophilen Texten geschieht, sparen wir uns den Englisch-Auffrischungskurs und kramen so unsere ganzen Schulkenntnisse der Fächer Geschichte und Englisch nochmal aus dem Hirnstübchen.

Gut

Wörter werden auf Mausklick gerne korrekt vorgesprochen – doch leider nur auf Englisch. Neben Filmen zu archäologischen Themen (z. B.: Knochen- und Gefäßkonservierung in Pompeji) gibt es einige Ausschnitte aus dem Hollywood-Monumental "Ben Hur" zu bewundern, die Euch einen dramatischen Einblick in römische Vergnügen wie Wagenrennen oder das Galeerensklaven-Peitschen gewähren.

Wem die Klickorgie auf eigene Faust zu anstrengend wird, bemächtigt sich eines "Guides". Diese Führer sind mehr oder weniger bedeutende Personen aus der jeweiligen Epoche, vom Straßenjungen bis zum Pharao, die Euch das Leben in dieser Zeit speziell aus ihrer Sicht schildern. So könnt Ihr das individuelle Schicksal einer zeit-authentischen Person mit allen Alltagssorgen und Freuden hautnah miterleben. Auch während dieser Führung habt Ihr jederzeit die Möglichkeit, den vorgeschriebenen Pfad wieder zu verlassen und nach Eurem eigenen Gusto fortzufahren.

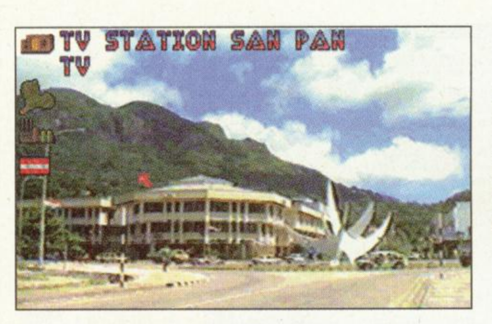
Ein witziger Help-Movie, in dem Euch eine Comic-Mumie mit allen wichtigen Funktionen des Programmes vertraut macht, läßt keine Fragen offen und keine Münder geschlossen. Hier darf gelacht werden! Wer die *Ancient Lands* schon ausgiebig durchforstet hat und nur mal eben was nachschlagen will, kann den Index der CD auch nach alphabetisch geordneten Stichworten durchkämmen. Lieblingsbilder können mit einem geeigneten Printer direkt aus den Menüs heraus ausgedruckt werden oder als Windows-Hintergrund eingebunden werden. *fh*





Vive la revolution!

Central Intelligence



Die TV-Station ist ein beliebter Ausgangspunkt für heimtückische Propagandamaßnahmen



Die "taktische Karte" der Insel verdeutlicht Eure Fortschritte



Zu observierende Gebäude lassen sich heranzoomen

Mit einem ansehnlichen Stab an Agenten versehen, macht Ihr Euch an die Infiltration einer südamerikanischen Insel-Diktatur. Ziel Eures Sonderkommandos ist es, das Machtnetz des verhaßten Systems derart zu untergraben, daß die Regierung letztendlich gestürzt werden kann. Eure Leute verstehen sich auf Werksspionage, Gegenpropaganda, Bestechung und militärische Putsch-Übergriffe mit Hilfe einer mühsam aufgebauten Rebellentruppe. Auf einer Übersichtskarte der gesamten Insel zoomt Ihr so lange die gewünschte Landschaftsregion heran, bis sich die Gebäudekomplexe einer Stadt oder die Dorfgemeinde einer Hüttensiedlung ausmachen lassen. Nachdem Ihr Euch nun über die Art und die Funktion der Gebäude im klaren seid, stellt Ihr den passenden Agenten für diese Mission ab. Wichtig ist dabei die Ausbildung des Agenten, seine Moral und die Ausrüstungsgegenstände, über die er verfügen kann. Propaganda-Agenten eignen sich beispielsweise hervorragend zur Bespitzelung eines Radio/TV-Senders. Mit etwas Glück und der nötigen Kohle schaffen sie es vielleicht sogar, einen Verantwortlichen zu bestechen, um Sendungen in Eurem Interesse auszustrahlen. Doch der Job ist gefährlich und auf den Unvorsichtigen warten die berüchtigten südamerikanischen Gefängnisse! Besondere Aufmerksamkeit gilt auch der Studentenszene, von jeher ein geeigneter Herd für das Revoluzzer-Süppchen. In Reporten lassen sich die Erfolge und Niederlagen Eurer Agenten feststellen. Für Geheimdienstler mit etwas weniger Mut tut es auch ein simpler Observations-Auftrag: Der Betreffende überwacht dann lediglich das Geschehen einer gewissen Region und berichtet über verdächtige Vorgänge und Personenbewegungen im beobachteten Abschnitt. Ob Eure Gegenrevolution in die Gänge kommt, könnt Ihr auf der Map nach Drücken einer "Fähnchen-Optionstaste" feststellen: Eure und die Flaggenfarben Eures Widersacher geben in ihrer Verteilung über die Insel einen genauen Bericht über den politischen Zustand des Landes. Wem die eigenartigen Machenschaften eines fernen Landes auch nach dem Studium der Gebrauchsanweisung noch fremd bleiben, kann sich durch ein gutgemeintes Tutorial unter die Arme greifen lassen. *fh*



Allein das filmreife Intro beeindruckt nachhaltig



Hilfe

Nicht nur die meine "Central Intelligence", sondern auch das pure Vorstellungsvermögen wird überfordert, wenn ich in meiner Phantasie zur dünnen Story ein opulentes Bildgeschehen entstehen lassen soll. Die statischen Digi-Bildchen und die animationsamputierte Mickergrafik helfen mir dabei keinen Deut weiter. Was die sehr gelungene Render-Intro mit dem Rest des Spiels verbindet, bleibt schleierhaft. War Virgins Floor 13 seinerzeit noch ganz akzeptabel, so nimmt es uns heute Wunder, daß wir Jahre später noch kein Quentchen weiter gekommen sein sollen. Anno 1994 braucht ein gutes Spiel doch mehr als einen interessanten Namen und eine große Firma im Rücken. Oder ist das Ganze vielleicht nur eine gelungene Taktik von Ocean, mit deren Hilfe der derzeitige Firmenstern Inferno noch heller leuchten soll?



Rebellen-Manöver in der Pampa

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Ocean
Testmuster: Bomico
Besonderheiten: keine

Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 29%
Sound: 22%

18%





Zum weiteren Vorankommen müssen die hungrigen Mäuler an der Wand gefüttert werden

Nordmann-Saga

Heimdall 2

Im letzten Teil des Wikinger-Abenteuers entriß unser aller Held Heimdall die Waffen der Götter aus den Händen des Unterweltgottes Loki und brachte sie an ihren angestammten Platz zurück. Darüber war Loki nicht gerade erfreut und überzog in Folge die Dörfer der Welten Midgard und Utgard mit Krieg. Heimdall wird erneut in die Welt der Sterblichen geschickt, um Unhold Loki das Handwerk zu legen.





Im isometrischen Bildausschnitt durchreist Ihr die Sagenwelten

Da zu zweit alles schöner ist, hat Odin ein Nachsehen und stellt ihm diesmal die wohlgeformte Walküre Ursha zur Seite. Durch die Halle der Welten gelangt Ihr in alle Dimensionen der Nordmann-Welt. Doch zunächst müssen für die magischen Dimensionstore Talismanschlüssel gefunden werden, um im dahinterliegenden Reich das mystische Ro-Geld zu besorgen.

Heimdall und Ursha werden von Euch durch isometrische Städte, Wälder und Höhlen geführt, um dort Zwistigkeiten unter den Völkern zu schlichten und wichtige Gegenstände einzusammeln. Feinde kriegen in Echtzeit eins auf die Mütze, wahlweise mit klirrender Klinge oder einem der imposanten Zaubersprüche aus dem reichhaltigen Sortiment.

Die Amiga-Umsetzung muß auf dem PC leider einige Abstriche im Gesamteindruck auf sich nehmen. Der Action-Adventure-Rollenspiel-Mix hat auf diesem Medium einfach ernstzunehmendere Konkurrenten, die unserem Heimdall locker den gehörnten Helm absetzen. Wer an den unmotivierten Action-Einlagen oder der hoffnungslos problematischen Steuerung verzweifelt, wird wenigstens mit einer ganzen Schatztruhe voller Rätsel vertröstet. Glücklicherweise läßt die PC-Version nun das Speichern mehrerer Spielstände zu. *fh*



Möge der Mac mit dir sein

Rebel Assault

Der Mythos "Star Wars" ist quicklebendig. Obschon der Originalfilm "Krieg der Sterne" schon 17 Jahre auf dem Buckel hat, ist der Kult um die amerikanische Science-fiction-Seifenoper ungebrochen. Vor allem durch knackige Computerspiele wird das "Star Wars"-Feuer in letzter Zeit ordentlich geschürt. Neben dem jüngsten Ableger *TIE Fighter* begeistert vor allem das Multimedia-Ereignis *Rebel Assault* die Fans und wurde schnell zum Favoriten aller CD-ROM Laufwerksbesitzer. Konnten sich bislang nur PC und Mega-CD-Piloten mit dem Spiel vergnügen, dürfen nun auch Skywalkers mit einem Mac für die Rebellen kämpfen. Im immer noch relativ mageren Mac-Angebot eine erfreuliche Entwicklung.

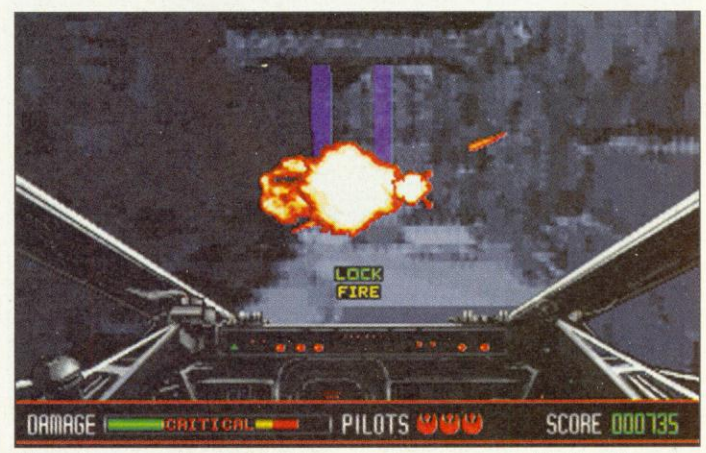
Die Macintosh-Version von *Rebel Assault* unterscheidet sich dabei nur durch einige Kleinigkeiten vom PC-Vorbild. Wie gewohnt, gibt's das Programm nur auf CD-ROM, ein Double-Speed-Laufwerk ist ebenso empfehlenswert wie ein schneller Rechner. Zwar läßt sich im Konfigurationsmenü die Größe des Grafikfensters in drei Stufen variieren, aber selbst im Mini-Modus kommen langsamere Macs wie der Performa 425 gehörig ins Stocken. In einem zweiten Optionsmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen, welches Steuergerät Ihr verwendet, und ob während des Spiels Musik und/oder Soundeffekte aus dem Lautsprecher schallen.

Spielerisch bleibt alles beim alten: In über einem Dutzend Missionen schlüpft Ihr in die Rolle eines Rebellen-Piloten, der in verschiedenen Einsätzen gegen imperiale Truppen fliegt. Die einzelnen Missionen sind in verschiedene "Kapitel" zusammengefaßt, die aufeinander aufbauen. Im ersten Kapitel gilt es beispielsweise, Trainingsflüge zu absolvieren, in denen der Jungpilot die Basisflugmanöver erlernt und erste Erfahrungen mit seinen Bordgeschützen sammeln kann. Später fliegt Ihr dann durch Asteroidenfelder, attackiert einen Sternenzerstörer, kämpft gegen imperiale AT-ATs und gar gegen Sturmtruppen in einem Tunnelsystem. Dort seid Ihr nicht mit Eurem Jäger unterwegs, sondern bewegt Euch auf den eignen Beinen durch die Gänge. Der finale Einsatz ist natürlich die berühmte Grabensequenz auf dem Todesstern. Zwischen den einzelnen Missionen gibt es zudem (abschaltbare) Videoszenen, die die Story weitererzählen. Nach jedem erledigten Kapitel bekommt Ihr ein Paßwort, mit dem Ihr später wieder einsteigen könnt, wenn einmal alle Leben futsch sind. So unterschiedlich die verschiedenen Aufträge sind, so unterschiedlich sind auch die Perspektiven im Spiel: Mal seht Ihr das Geschehen von hinten, von oben oder in 3D. Eure Bewegungen im Raum sind dabei weitgehend vorbestimmt. *mh*

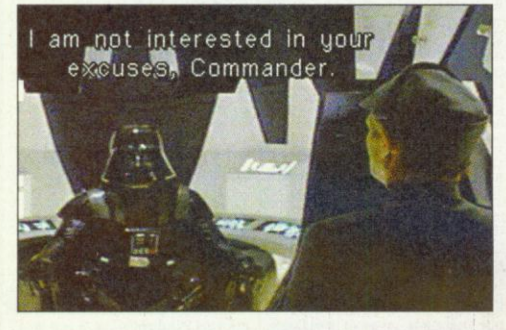




Die letzten drei sind schnell verbraucht: Uns steht nur ein begrenzter Vorrat an Leben zur Verfügung



Weg mit dem Todesstern: Luke vertraut auf uns und die Macht



Au Backe, Onkel Vader hält uns eine Standpauke, die sich gewaschen hat



Hilfe, die Imperialen kommen: ein Schlachtschiff im Fadenkreuz

Super

Die Macht erobert den Mac: "Rebel Assault" macht auf den Apple-Maschinen genausoviel Spaß wie auf PCs – wenn die Rechenpower stimmt. Wer "nur" einen Performa hat oder ein Single-Speed-Laufwerk mit dieser CD füttert, sollte die Finger von "Rebel Assault" lassen. Mit einer solchen Konfiguration ruckelt die Grafik in einem zigarettenschachtelgroßen Fenster im Sekundentakt. Ein weiteres Muß ist ein zünftiger Joystick. – Wer seinen Rebellenhelden per Tastatur durch die Spielstufen schiebt, muß Nerven aus Stahl haben. Stimmen hingegen die technischen Voraussetzungen, steht der herzhaften Ballerei nichts im Wege. Vor allem die Atmosphäre macht "Rebel Assault" für jeden "Krieg der Sterne"-Spezi zu einem wahren Freudenfest: Die Videosequenzen nebst passender Originalmusik lassen einen schnell vergessen, daß man vor dem Monitor sitzt.



MAC

Hersteller: Lucas Arts
Testmuster: Horma Computerware
Besonderheiten: Keine
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: 256 Farben
Sound: – Soundblaster
Festplatte: – MByte
System: ab 7.0
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

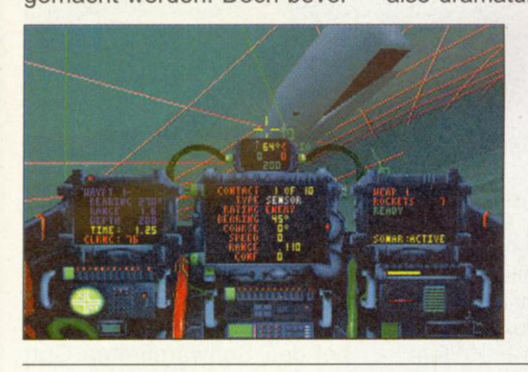
Grafik: 82%
Sound: 79%

85%

Blub Blub

Subwar 2050

Ein Taucher, der nicht taucht, taucht nix. Stimmt. Aber bei den Anforderungen, die in knapp sechzig Jahren laut Microprose von den U-Booten erwartet werden, braucht selbst einem Umweltschützer nicht bange werden. Denn in erster Linie sind es ökologische Missionen, die auf den kleinen Badewannenkapitän warten, denn hier müssen Wale befreit oder exotische Fische für den betuchten Feinschmecker ungenießbar gemacht werden. Doch bevor Ihr auf die ganz dicken Fische losgelassen werdet, lernt ihr in einem Tutorial noch schwimmen. Nachdem die Diskettenversion nur fünf Spielplätze hatte, packte Microprose noch ein Mittelmeer- und ein Bermuda-Dreieck-Szenario dazu. Ebenso wie im Vorgänger, kommt Ihr in einem Szenario nur weiter, wenn Ihr die jeweils vorangegangene Aufgabe zur vollsten Zufriedenheit gelöst habt, was zuweilen ein wenig ärgerlich ist. Ein nichtlinearer, also dramaturgisch gestalteter Missionsaufbau hätte hier also bestimmt nicht geschadet. *Subwar 2050* hält außerdem mehrere Optionen bereit, mit denen Ihr Euch das Leben je nach Bedarf leichter oder schwerer machen könnt. So können für einen Amateur etwaige Kollisionen einfach nicht möglich sein, man fliegt sozusagen durch den Feind durch. Die Sonareinstellung kann wahrscheinlich einem erfahrenen Kaleu nicht realistisch genug sein. Wer meint, er habe den Bogen wirklich raus, der kann die Intelligenz seines Gegners von "niedrig" über "mittel" auf "hoch" schrauben. Und ganz blutige Novizen können sich auch in einen Simulator setzen, um dort Taktik und Handhabung des eigenen schwimmenden Sargs zu verbessern. Gesteuert wird die Unterwassersaga wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur. *ps*



Walgesänge: Schöne Grüße von Käpt'n Ahab's Nachtmahr



Nemo wär' das nicht passiert: 20 000 Meilen unter dem Meer



RAM-Ritter

Star Crusader

Nein, diesmal keine Pussies in Space. Auch ist die Macht, egal ob die helle oder dunkle Seite, nicht mit uns. Die Gorenes, so der Name des imperialistischen Völkchens, wollen einfach nur dem Rest der Galaxis zeigen, daß sie seit Jahrtausenden falsch leben. Widerstand wird nicht nur ignoriert, er wird zu Sternenstaub zerlasert.

Als Roman Alexandria stellt Ihr sozusagen das gute Gewissen der Gorenes dar, der im Gegensatz zu einigen anderen Herren seiner Rasse erst fragt und sich anschließend überlegt, ob er schießen soll. Neuestes Objekt der gorenischen Begierde ist das sogenannte Ascalon Rift, das von fünf unterschiedlichen Rassen bevölkert ist. Ihr habt die Wahl: Ist Euch die Moral wichtiger als die Macht, dann könnt Ihr der Allianz beitreten und gegen die eigenen Leute kämpfen. Oder aber Ihr seht einen akuten Befehlsnotstand und führt die gorenische Flotte zum Sieg. Einhundertvier Missionen lang habt Ihr Zeit, die eine oder andere Seite zu besiegen.

Am Anfang jeder Mission steht die Main Hall. Von hier aus habt Ihr Zugang zum Simulator, dem Kartenraum, dem Briefing Auditorium und dem Computerraum. Den Simulator dürftet Ihr am Anfang am häufigsten aufsuchen, schließlich sollte man sich mit seinem Schiff bzw. seinem Gegner so vertraut machen, daß Ihr im Ernstfall nicht schon von der ersten Salve zerdübelt werdet. Euer Raumschiff hat eine Reihe von Funktionen, die der gewiefte *Tie-Fighter*-Spieler schon kennt. Da ist zum Beispiel die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des eigenen Flitzers der des Gegners anzugleichen. Das vereinfacht die Verfolgung, bzw. den etwaigen Abschuß. Auch die Optionen beim Durchschalten der einzelnen Feindschiffe erinnert stark an Lucasarts *X-Wing*-Nachfolger: Entweder gehe ich die Fremdschiffe der Reihe nach durch oder sortiere sie der Entfernung nach. Vielleicht möchte ich aber auch zuerst den Schmierlappen angreifen, der das Leben meiner Kollegen schwer macht. Für jedes Bedürfnis gibt es eine Taste. Eine echte Erleichterung im Zweikampf ist die Vorhalteeinrichtung, die genau anzeigt, wohin Ihr zielen müßt, um einen Treffer zu landen. Je nachdem was für ein Schiff Ihr fliegt, habt Ihr auch die Möglichkeit, noch andere Waffen als den Laser zuzuschalten. Insgesamt drei Typen stehen Euch auf gorenischer Seite zur Verfügung: der Scorpion für den Nahkampf, der Liberator für Angriffe auf große Ziele und den Intruder zur Aufklärung. Über das Radar könnt Ihr einen Monitor aufrufen, der Euch zusammen mit den anderen Funktionstasten alles über eure Position, bzw. die Bewaffnung und Schilde Eurer Feinde sagt. Ist Euch die Cockpitansicht zu langweilig, könnt Ihr zwischen sieben weiteren Kamerapositionen wählen.

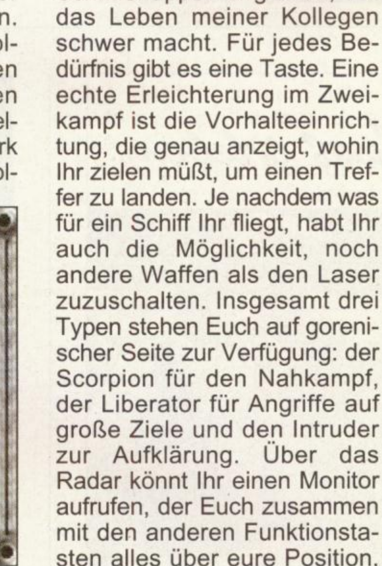
Über die Tasten Alt-F1 bis F8 gebt Ihr Euren Wingmen die nötigen Befehle. Habt Ihr schließlich nach einer gelungenen (oder gescheiterten) Mission den Heimflug angetreten, erscheint eine gerenderte Animationssequenz, die zum nächsten Einsatz überleitet. Vielfach hat sich der Diskettenkäufer über die Masche geärgert, daß die erweiterte CD-Version einige Monate nach den Disketten auf den Markt geworfen wurde. Das wirkte immer wie ein doppeltes Abzocken und war auch sonst nicht besonders fein.

Mittlerweile setzt sich aber bei den Softwarefirmen Gott sei Dank die Überzeugung durch, daß es auch anders gehen kann. So wird schließlich auch Gametek dem deutschen Spieler *Star Crusader* in beiden Versionen zeitgleich anbieten. *ps*



Wir warpen mit unserer Scorpin nach Hause. Vorangegangen war ein erfolgreicher Clinch mit einem Tancred-Fighter.





Ein Intruder und ein Liberator: Während der obere nur zur Aufklärung taugt, ist das Fluggefährt rechts die Allzweckwaffe der Gorenes



Geht so

Gametek hat sich storymäßig schon einiges einfallen lassen, um sich von Wing Commander und Tie Fighter abzuheben. Von der technischen Seite kann man das leider nicht behaupten. Es ist nicht ihre Schuld, das die umfangreichen Funktionen mittlerweile Standard sind. Es nervt aber schon, wenn man selbst im "match Speed"-Modus nur mit Mühe am Hintern des Gegners kleben bleiben kann. Abschüsse werden somit zur Geduldsprobe. Die Grafik ist, mit Ausnahme der Zwischensequenzen, recht grob und dämpft die Spielfreude zusätzlich. Der Einfachheit halber hätte man zusätzlich zur wirklich umfangreichen Tastaturbelegung eine Iconleiste ins Armaturenbrett integrieren können, mit der man die wichtigsten Funktionen wie die Angriffsoptionen oder das Scannen auch während des Fluges mit der Maus aufrufen kann. Nicht jeder hat im entscheidenden Augenblick die Übersicht und Reaktionsschnelligkeit, die richtige Tastenkombination zu erwischen.

DAS ABENTEUER UM DIE BEFREIUNG EINER WUNDERSAMEN WELT.

Nur für PC CD-ROM

Weitab in den Tiefen des Alls liegt eine erstaunliche Welt verborgen. Unter der felsigen Kruste eines kleinen Planeten lebt das Volk der Höhlenweltler – in einer Welt voller Schönheit und Wunder. Aber die Höhlenwelt ist nicht frei. Schon seit tausend Jahren regieren dort fremde, aggressive Echsenwesen aus einer anderen Welt – die Drakken.

Doch die Zeit der Befreiung naht. Auf der Suche nach seiner verlorenen Liebe gerät der Raumfahrer Eric „Speedy" MacDoughan in die Höhlenwelt und rutscht ganz unversehens in die Schlüsselrolle des Kampfes gegen die Unterdrücker. Auf dem Rücken seines besten Freundes, eines jungen Flugdrachen, begibt sich Eric auf die gefahrvolle Suche nach dem Leuchtenden Kristall, dem legendären Schlüssel zur Befreiung der Höhlenwelt.



PC Super-VGA (256 Farben)



PC Super-VGA (256 Farben)

SOFTWARE 2000 Adventure

Features

- über 60 bildschirmfüllende Grafiken in Super-VGA und 256 Farben
- Intro-Film mit digitalisierter Sprache
- über 4500 handgezeichnete Animations-Phasen der Spiel-Charaktere
- kinderleicht zu bedienende Benutzerführung
- 15 voll-arrangierte Musikstücke in CD-Qualität
- unterstützt Sound-Blaster, MT-32, General-Midi-Soundkarten
- beiliegend: Das Buch von Veldoor – eine faszinierenede Sammlung von Legenden, Sagen und anderen Fakten über die Höhlenwelt

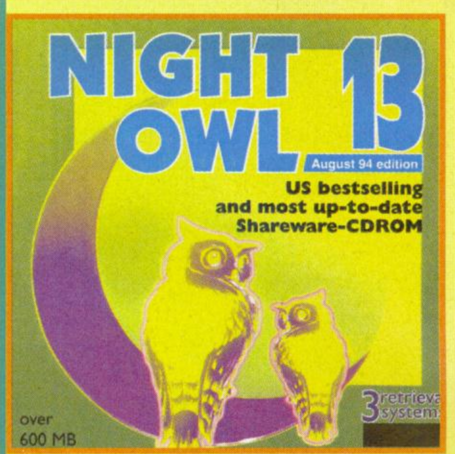


SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)



Wieder einmal haben sich auf meinem Schreibtisch einige Highlights der Shareware-CD-Szene angesammelt. Eine Auswahl der brauchbarsten, besten und renommiertesten Titel soll Euch heute und in Zukunft in unregelmäßiger Folge vorgestellt werden. Nach unseren Anwender- und Erotikschwerpunkten der letzten Ausgaben sollen diesmal vor allem die Spielefreaks auf ihre Kosten kommen. Die Tatsache, daß die letztgenannten sich hierbei allesamt in einem sehr vernünftigen Rahmen bewegen, macht die Spiele aus dem oft belächelten Shareware-Lager nicht nur preislich zu einer willkommenen Alternative zu den oft überteuert erscheinenden Programmen aus dem kommerziellen Bereich. Seit Firmen wie Apogee und id-Software mit überragenden Entwicklungen den Shareware-Spielemarkt revolutioniert haben, behält die Szene ein waches Auge auf Programme, deren Wiege in der Shareware-Ecke stand. *fh*

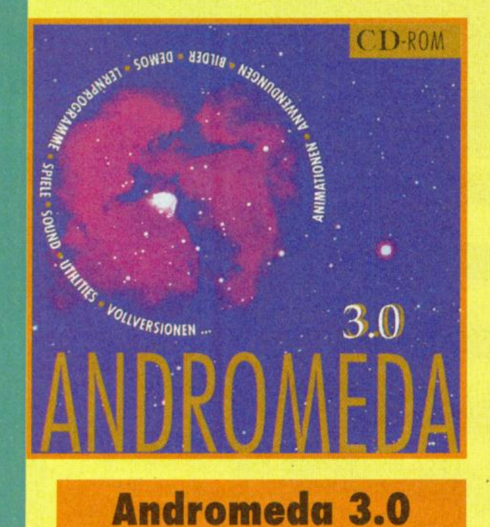


Night Owl 13

Die 13. Ausgabe der wohl bekanntesten Shareware-Sammlung der Welt ist bezüglich ihrer Aktualität wieder einmal unschlagbar. Alle Dateien und Programme datieren aus dem Jahr 1994. Produzent Richard Graham hat sich auch diesmal alle Mühe gegeben, aus dem gigantischen Angebot des amerikanischen Shareware-Marktes nur das Beste auf die kleine silberne Scheibe zu pressen.

Exakt 3725 Files belegen ein Gesamtvolumen von 610 MByte. Über zwei DOS- (Grafik/Text) und ein Windows-Menü läßt sich die Unmenge an Dateien jedoch leicht handhaben. Suchen, Ansehen, Kopieren, Entpacken, Lesen, Starten, Disketten formatieren und viele Funktionen mehr stehen hier zur Verfügung. Eine mehrzeilige englischsprachige Beschreibung gibt Aufschluß über jedes File. Die 3600 Zip-Files unterteilen sich in über 50 Kategorien. Extra breiter Raum wurde diesmal für BBS-Dateien, E-Mail, Grafik, OS/2 und die Programmierer geschaffen. Aber auch die Freunde der Unterhaltung kommen mit einer ganzen Reihe neuer Spiele, Bildschirmschoner sowie Tips & Tricks zu den bekanntesten Spielen auf ihre Kosten. Ansonsten ist vom CD-Player bis zum Finanzprogramm wieder einmal das aktuellste aus der DOS- und Windows-Shareware-Szene vertreten.

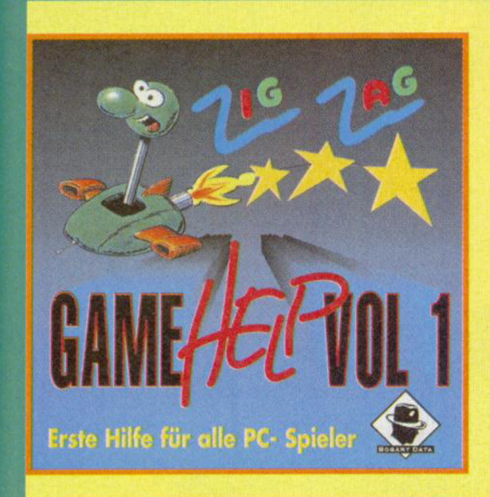
Preis: 39 Mark
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



Andromeda 3.0

Angesichts der zehn enthaltenen Vollversionen ist die silberne Scheibe eigentlich kaum noch als reine Shareware-CD anzusehen. Über ein DOS- und Windows-Menüprogramm läßt sich die Menge von insgesamt 650 MByte an gepackten Daten handhaben. Es ist möglich mit dem Windows-Menü Avi-Video-Filme und Wave-Dateien direkt aus dem Zip-Archiv heraus abzuspielen. Vor allem die Abteilung "Spiele" ist mit sieben Vollversionen, aktuellen Apogee-Hämmern wie *Raptor* und *Hocus Pocus* und zirka 400 weiteren Spielen überaus stark vertreten. Zusätzlich lassen Tausende von Komplettlösungen, Cheats und Tricks zu Hunderten von kommerziellen und Shareware-Spielen jedes Spielerherz höher schlagen. Weitere 150 Zip-Files stehen für *Doom*-Fans parat. Hier handelt es sich jedoch nur um Editoren und Utilities und nicht um eine lauffähige Version des indizierten Spiels! FS 4/5-Piloten werden mit neuen Szenarien und Flugzeugen bedacht. Enthaltene Vollversionen: Apes (Tetris-Variante), Aquanoid (Arkanoid-Clone), Archiv Master 2.0 (Verwaltung von Büchern, etc.), Astro 2.0 (Astronomieprogramm), Glückswand (Umsetzung der TV-Show), Multimedia Memory Windows (Memory-Spiel), Profit (Quiz), Rigas 1.8 - (Patience), Sprit 3.0 (KFZ-Kosten-Verwaltung) und Time Fuse II (Strategie).

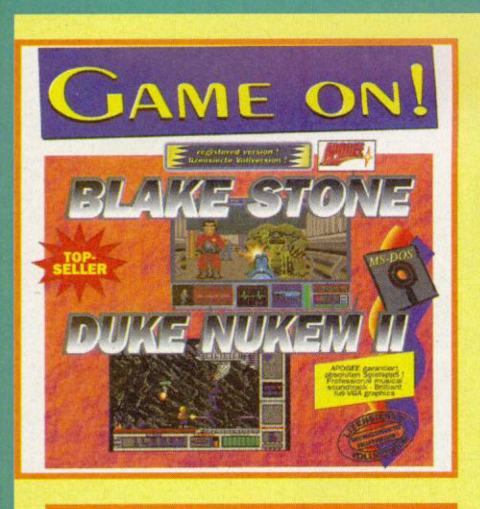
Preis: 49 Mark
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



Gamehelp Vol. 1

Die für Spieler interessanteste Neuerscheinung hat mit Shareware eigentlich nichts zu tun. Die *Gamehelp Vol. 1*-CD der österreichischen Firma Bogart Data versteht sich vielmehr als die derzeit größte Sammlung von Demos, Lösungen, Tips, Patches, Updates, Zusatzmissionen, Cheats und Levelcodes zu aktuellen kommerziellen Programmen. Mit Hilfe eines sehr übersichtlichen DOS-Menüs gelangt der Zocker zu den Lieblingstiteln seiner Wahl. Die über 170 Demos sind direkt von der CD spielbar. Dateien, die in das betreffende Spieleverzeichnis auf der Festplatte kopiert werden müssen (wie etwa Updates), werden mit einer Option im Menü bequem installiert. Auf diesem Kleinod befinden sich z.B. mehr als 200 Lösungen und Cheats zu Top-Spieletiteln (darunter auch viele brandneue Spiele). Computer-Architekten werden mit 40 Sim City 2000 Städten bedacht, zu id-Softwares Monstergemetzel gibt es unzählige Levels, die von Fans des Spiels mit dem Level-Editor erstellt wurden. Golfer können sich auf neuen Kursen verlustieren, Raumpiloten werden mit den X-WING-Missionen ihre wahre Freude haben. 100 Updates und Patches zu Euren Lieblingsspielen machen Schluß mit den lästigen Bugs der frühen Versionen. Die wertvolle Sammlung beinhaltet weiterhin nützliche Utilities wie Scan 2.1 oder die neueste Version von PKZIP.

Preis: 69,95 Mark
Quelle: Leisuresoft, 59199 Bönen

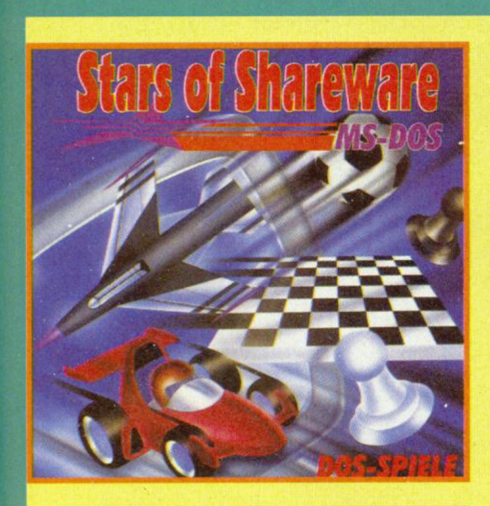


Blake Stone & Duke Nukem 2

Diese CD präsentiert Euch die lizenzierten Vollversionen der Apogee-Verkaufsschlager *Blake Stone* und *Duke Nukem 2*. *Blake Stone* benutzt die verbesserte Wolfenstein-3D-Engine und läßt sich auch vom Spielverlauf her grob mit dem indizierten Original vergleichen. Das Spiel wäre das logische Bindeglied zwischen *Wolfenstein 3D* und *Doom* gewesen, wären Apogee und id-Software nicht getrennte Wege gegangen: In ferner Zukunft hetzt Ihr durch die dreidimensionalen Gänge einer Raumstation. Anstatt auf Nazi-Soldaten ballert Ihr jetzt auf Aliens, Mutanten und Monster, die das unwirtliche Labyrinth bevölkern. Neu ist das komfortable Auto-Mapping. PerScan-Dronen hauchen ihr Leben mit einer markerschütternden Explosion aus, welche Euch in Mitleidenschaft zieht, falls Ihr dem Schwerenöter zu nahe auf den Pelz gerückt seid. Deckengeschütze verfolgen Euch auf Eurem ungewissen Weg, flüssige Aliens materialisieren sich zum Angriff und sind nur dann unschädlich zu machen, wenn sie mal gerade nicht Pfütze sind.

Duke Nukem 2 ist die jüngste Folge der Action-Jump'n Run-Serie und dient mehr oder weniger als nette Beigabe. Grafisch und spielerisch darf man im Vergleich zu kommerziellen Videospieltiteln hierbei nur besseren Durchschnitt erwarten, doch schon *Blake Stone* alleine würde die Anschaffung dieses rentablen Silberlings rechtfertigen.

Preis: ca. 59 Mark
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe



Stars Of Shareware – DOS-Spiele

Für den Anwender, der am liebsten einfach nur ein Spielchen wagt, war es schon immer unsinnig, relativ viel Geld für Shareware-CD-ROMs auszugeben, von denen er dann nur einen Bruchteil der zur Verfügung gestellten Programme nutzen konnte. Abhilfe schafft hier die neue Reihe der österreichischen Firma Starcom: *Stars of Shareware*. Soeben sind die ersten fünf DOS-Ausgaben mit den Titeln "Animation & Sound", "DOS-Grafik", "DOS-Anwendungen", "DOS-Tools" und "DOS-Spiele" erschienen. Jede CD enthält zirka 200 Shareware-Titel aus dem jeweiligen Bereich plus zusätzlich 50 der besten Shareware-Programme aus allen Kategorien. Zusammengestellt wurden die Programme von Dieter Mayer, der auch für die Pegasus-Serie verantwortlich ist. Von der Pegasus übernommen wurde auch das hervorragende Menüsystem. Über den integrierten Dateimanager lassen sich die Programme, die jeweils entpackt und zusätzlich als Zip-File auf den CDs vorhanden sind, sofort testen.

Hier tummeln sich neben Apogees *Raptor* und den anderen Hits dieser Softwareschmiede die gesammelten Highlights der Szene (über 200 Titel) und eine Tips & Tricks-Rubrik, in der Hilfen zu kommerziellen Spieletiteln gegeben werden (leider nicht sehr aktuell). Zum gleichen Preis ist auch eine Windows-Spiele-CD erschienen (hauptsächlich Karten-Brett- und Strategie-Spiel-Titel).

Preis: 12,90 Mark
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



UNITED ARTISTS

Es klappt! Und die Welle schwappt – stärker denn je. Die Stereogramme der amerikanischen Innovationsfabrik N. E. Thing Enterprises leeren in Form von "Magischen Augen" weltweit die Geldstrümpfe. In Amerika bereits deutlich am Abklingen, erfreut sich der Illusionsboom in Deutschland einem nicht geringen Wachstum. Ein kleines Grafiker-Team aus München will dem Ganzen jetzt die Krone aufsetzen und produziert die erste Stereogramm-CD-ROM, die statt langweiligen Bildern hochauflösende Illusions-Filme anbietet. 30 Filme in einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln wird das derzeit noch namenlose Produkt besitzen. Magic-Eye-Freaks dürfen also schon mal die MPCs anwerfen – der Effekt eines bewegten Sterogramms ist um einiges genialer als derselbe noch so schöner Standbilder. *Univirtual Pictures* nennt sich das sechsköpfige Team um die Gründer Roland Werner und Boran Gögetap. Bereits seit vier Jahren visualisieren die besonders auf 3D-Grafik spezialisierten Jungunternehmer alles, was ihnen in den Rechner kommt. Ob Grafikkarten für SPEA, Mäuse und Screen-Schoner für Logitech, eine Kücheneinrichtung vom Architekturbüro nebenan oder eben diverse Stereogramme – aus billigsten Daten macht *Univirtual Pictures* Bilder. *Compuserve 100410,207*



Larry lebt!

Die Music Mega Rom

Das interaktive Popmagazin

Wer kennt ihn nicht, den unheimlich blöden Larry, der ständig alte Sprüche klopft und den echten Musikfreak ("Fußball & Heavy Metal") verkörpert. Multimedia-Töle Larry hält dieser Tage nicht nur für pubertäre Comics und prädebile Fernsehsendungen seinen Schwanz hin, sondern lockt auch auf Computermonitoren den Konsumenten. Publisher Sony Music nutzt das neue Mega-Medium CD nun auch als Datenträger des ersten eigenen interaktiven Musikmagazins. Über ein Dutzend der sonyschen Vertragspartner tummeln sich dann auch in digitaler Form auf dem Silberling und geben ihre neuesten Videos, Weltanschauungen, Anekdoten und Interviews zum Besten. Ob "Selig", "Jam & Spoon", "Die Fantastischen Vier", "FFF" oder "B.G. The Prince of Rap" – Infos und aktuelle Videos, wohin das Auge blickt. Selbst Deutschlands letzter König, Rio "Scherbe" Reiser, ließ sich digital verewigen. Die vielen Avis haben, aller Langeweile zum Trotz, jeweils gänzlich andere Formate und flattern flott über die Scheibe – Abwechslung schäumt also nicht nur in musikalischer, sondern auch in optischer Gestalt auf. Musik-Freaks werden den Datenträger lieben, alle anderen dürfen reinschauen – als Händler-Werbe-CD ist das gute Stück allerdings das Nonplusultra – vielleicht kommt ja ein findiger Verkäufer auf die Idee, es umsonst wegzugeben. Fragen kostet nichts.



Medium:	hybrid cd-rom (Mac/Windows)
Zirka-Preis:	60 – 80 Mark

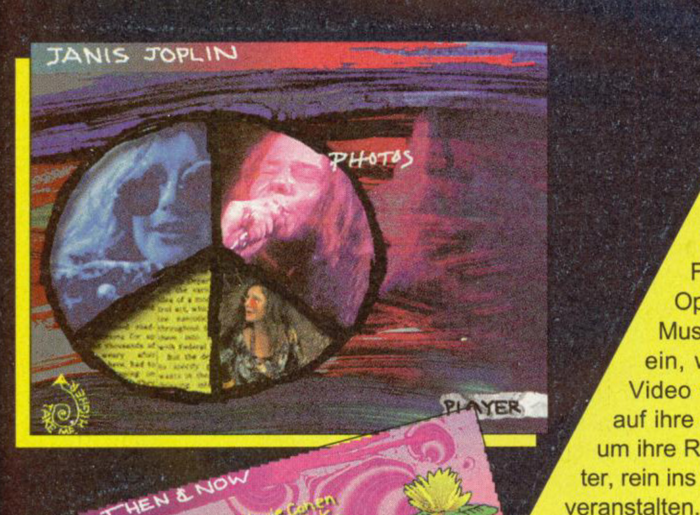
COOL

Peeze

Woodstock

3 Days of Peace & Music

Sechziger hin, Sechziger her — Jim Morrison ist tot, der Vietnam-Krieg verloren und das kleine bekiffte Glück vorbei. — Da helfen weder Baticshirts noch Plateausohlen und schon gar keine Woodstock-CD-ROM. Medienvermarkter Time Warner Interactive wollte es dennoch wissen und digitalisierte mit minimalem künstlerischem Aufwand den berühmten 3-Stunden-Marathon-Dokumentarfilm vom Michael Wadleigh über das Peace, Mud & Dope-Festival. Was bleibt, sind schlecht digitalisierte, kümmerliche zwanzig Minuten aus dem Film, ein dämliches Ratespiel, das nur Oma und Opa beantworten können und Lebensläufe von toten Musikanten. Uns fällt beim besten Willen kein Grund ein, warum sich der Nostalgiker nicht gleich das Video reinzieht. Auch Cocker und Joan Baez sind auf ihre alten Tage immer mal wieder auf Tournee, um ihre Rente aufzufrischen. Also weg vom Computer, rein ins wahre Leben und ein eigenes Woodstock veranstalten.



Medium:	cd-rom (Windows)
Zirka-Preis:	70 Mark



ALLES GEPACKT?

Harrison, du machst das schon: *Patriot Games* ist einer der derzeit besten MPEG-Filme

Ohne Digital Video Cartridge läuft auch auf dem CD-i nicht viel.

Vor einem Jahr war das Geschrei um MPEG und die ReelMagic groß, heute scheint der Boom entschlafen. Doch mit Philips' CD-i und der dazugehörigen Produktflut wird MPEG auch für PC-Verbraucher wieder salonfähig. *POWER PLAY* sagt warum.

Die Zeit war reif. Doch scheinbar hat Sigma die Einführung von MPEG-Playern in den Consumer-Markt erfolgreich in den Sand gesetzt. Zum einen gab's lange Zeit Probleme mit der Hardware, zum anderen flutschten die Software-Lizensen nicht so, wie sie eigentlich flutschen sollten. Allein *Dragon's Lair* und *Return to Zork* zeigen, was die ReelMagic kann. Weitere großartig angekündigte Produkte (*Rebel Assault*, *7th Guest*) lassen bis heute auf sich warten. In der Zwischenzeit bemühte sich Philips mit mehr Erfolg um die Einführung ihrer Digital-Video-Cartridge fürs CD-i und stopfte den Markt auch gleich mit Unmengen MPEG-Spielfilmen und etwas interaktiveren Produkten zu. Auch Commodore bietet einen MPEG-Decoder fürs CD³² an und der MPEG-Zusatz fürs 3DO ist ebenfalls schon in Amerika zu haben.

POWER PLAY hat sich für Euch in die Geschichte des digitalen Films vertieft und sagt, wie MPEG funktioniert und Ihr Euren PC zum Heimkino umfunktioniert.

Komprimierte Videostandards gibt es schon recht lange. Da ein einzelnes Bild in Fernsehqualität gut 1 MByte frißt und keine Consumer-Multimedia-Maschine 25 MByte pro Sekunde von einem Datenträger schaufelt, bleibt nichts anderes übrig, als diese Datenmasse auf eine relevante Größe zu bringen. Vier einleuchtende Möglichkeiten bieten sich an: Die Größe, also die Pixelanzahl des Bildes wird verringert. Zweitens könnten einfach weniger Bilder pro Sekunde gezeigt oder die Anzahl der Farben (Bit-Tiefe) verringert werden. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Bilder zu komprimieren, zu packen.

Bis 1991 schlug sich die Digital-Video-Branche mit zwei hardwareorientierten Standards herum, die auf Intels "Videoprozi" i750 basierten: real-time video (RTV) und production-level video (PLV). RTV ist ein symmetrischer Echtzeit-CoDec (Compression-Decompression), welcher auf Intels/IBMs Action Media 2 Board läuft und 260x240/15 fps (frames per second)-Filme liefert. PLV ist ein asymetrischer CoDec. Das heißt, die Datenkomprimierung dauert erheblich länger als die Dekomprimierung (bei PLV sind Workstations nötig). Das Resultat ist ein qualitativ erheblich besseres, so daß 640x480-Filme bei 30fps auch von einem Single-Speed-CD-ROM laufen können.

1991 kam Leben in das Reich der digitalen Videos. SuperMac Technologies und Apple entwickelten einen primitiven Software-CoDec, der Video mit Hilfe von SuperMacs VideoSpigot-Karte digitalisierte. Das Ganze konnte dann auf jedem Mac ohne Hardwarezusatz abgespielt werden – das neue Format nannte sich Quicktime. Natürlich lachten sich Videoprofis über die "Briefmarken"-Quicktime-Filme tot, aber bald wurde klar, daß Apple das Ei des Kolumbus ausgebuddelt hat. Quicktime-Filme paßten sich automatisch an das jeweilige Rechnersystem an, und die Abspielhardware war "kostenlos", im Gegensatz zum 3000-Mark teuren Action-Media-2-Board.

Nach fast genau einem Jahr wurde Quicktime for Windows released, fast zeitgleich mit Microsofts eigener Quicktime-Schwester, Video for Windows. Heute liefern sich beide Konkurrenten härteste



Space Ace: Tolle Bilder, dröges Spiel

Heben Sie ab! mit dieser Start-Karte

POWER PLAY

im Abo und Begrüßungsgeschenk

Briefmarke drauf – und ab damit!



Bestellkarte

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15

85591 Vaterstetten

Bestellwert:

Versandkosten:

Posterrolle (nur bei Bestellung mit anderen Artikeln): 5,– DM

Gesamtbetrag:

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

- ☐ Vorkasse
- ☐ Verrechnungsscheck
- ☐ Bar
- ☐ Nachnahme

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname: Geburtsdatum:

Straße:

PLZ/Wohnort:

Telefonnummer:

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Power Play Start-Karte!

Ja, ich will Power Play, das meistgelesene Computerspiele- und Multimedia-Magazin regelmäßig lesen. Ich abonniere Power Play zum günstigen Jahrespreis mit 12 Ausgaben für nur DM 70,80 (Ausland DM 84.-) und erhalte Power Play regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen. Einmalig erhalte ich zur Begrüßung die Überraschungsspiele-Diskette.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1.Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/2.Unterschrift PP DH 94

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwort
Postkarte

Power Play
Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm



Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei Minderjährigen: zusätzlich Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandbedingungen:
Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 500,– DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,– DM Versandkostenpauschale. Angebot nur, solange der Vorrat reicht. Lieferzeit bis zu sechs Wochen. Bitte denkt daran, Euer Geburtsdatum anzugeben und die Bestellung zu unterschreiben! Bei Minderjährigen benötigen wir zudem noch die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Fehlt Eure Unterschrift, können wir **nicht liefern!**

Artikelbezeichnung	Bestell-nummer	Einzel-preis	Stück-zahl	Summe
STNG-Hologramm	TNG-04	69,95		
Star Wars Drehbuch	SW-06	69,95		
Empire Strikes Back Poster	SW-07	16,90		
DS9 Poster	DS9-05	17,90		
Dragonlance Kalender 1995	TSR-01	27,50		
Star Wars Kalender 1995	SW-08	39,90		
Star Wars Mauspad Asteroiden	SW-09	34,90		
Star Wars Mauspad Rebel Assault	SW-10	34,90		
Star Wars Soundtrack	SW-11	114,90		

Heben Sie ab!

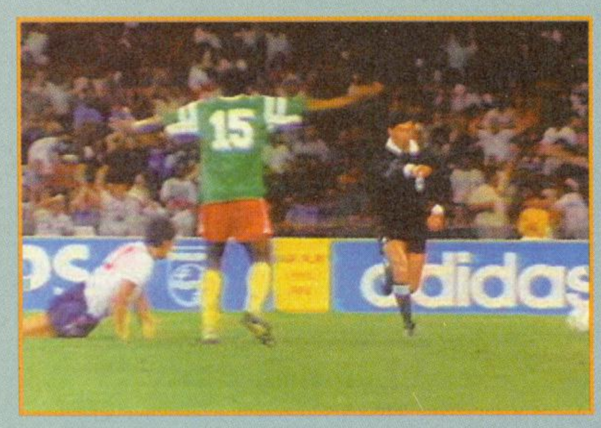
Als Abonnent in die 4. Dimension

Jetzt abonnieren!

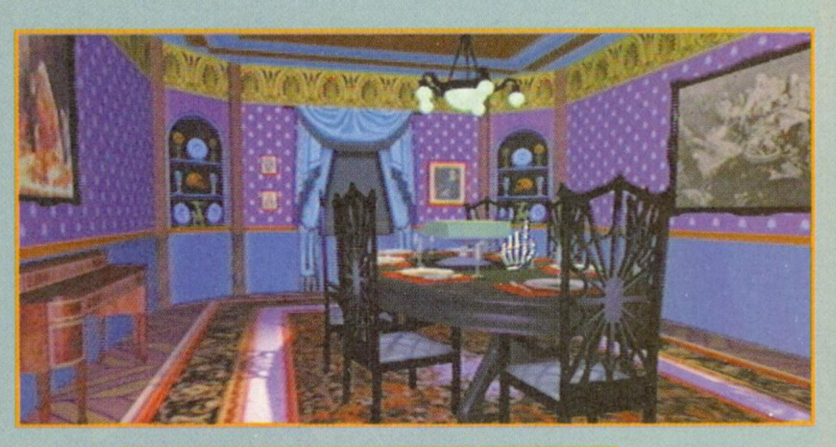
Jetzt die Start-Karte absenden

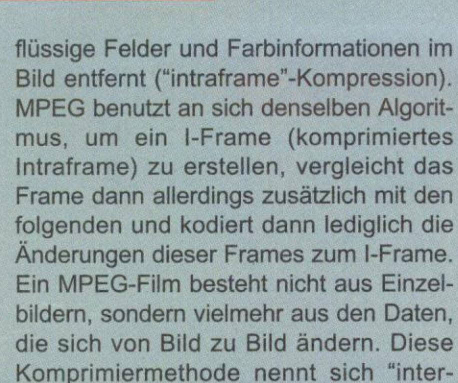
Ein Abo hat nur Vorteile:

- Sie sparen 15 %
- regelmäßig per Post frei Haus
- keine Ausgabe versäumt
- Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
- jeden Monat neue Tips & Tricks
- Multimedia-Rubrik: immer aktuell

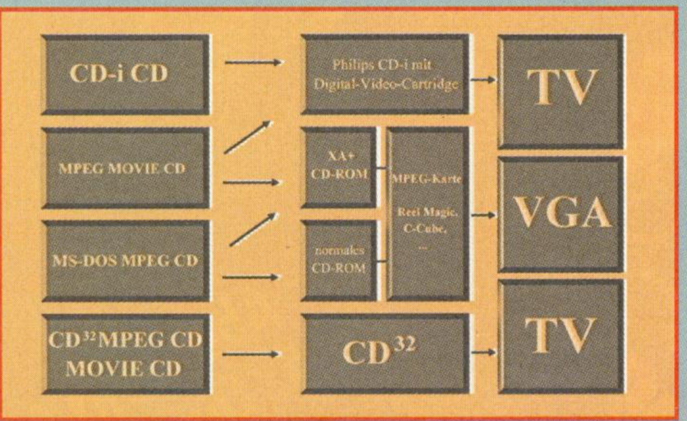


Fußballers Traum: ***USA '94 World Cup*** **glänzt mit Fernseh-ausschnitten vergangener Weltmeisterschaften**





The 7th Guest**: Das bisher beste Spiel fürs CD-i**



MPEG und seine Auswirkungen: Bald geht's nicht mehr ohne

Rennen und wetteifern, dank der offenen Architektur beider Standards und der damit verbundenen Einbindung ständig neuer CoDecs, um immer bessere Ergebnisse. Auf dem Mac bleibt Quicktime das Nonplusultra. In Gemeinschaft mit Motion-JPEG-Karten von New Video, Radius, RasterOps und SuperMac werden heutige Videos in 640 x 480 Pixeln mit 30fps und 24-Bit-Farbtiefe gespielt.

Auf dem PC hinken sowohl Video for Windows als auch Quicktime for Windows weltweit hinter Quicktime für den Mac her. Dank der großen Unterstützung der Grafikkartenhersteller wird Video for Windows allerdings immer leistungsfähiger und somit auch populärer. Firmen wie Cirrus Logic, ATI, Weitek, Orchid, Diamond, Matrox und Videologic produzieren Grafikkarten, die Video-for-Windows-Filme problemlos auf 30fps beschleunigen und auf Bildschirmgröße zoomen lassen. Trotzdem kämpfen die Multimedialisten ständig mit der mageren Bild- und Tonqualität – ein Problem, welches mit Hardware-CoDecs heute nicht mehr relevant ist.

Hardware muß her

Zwei Industriestandards beherrschen die Video-Kompression wie keine anderen: JPEG und MPEG. JPEG hat sich dabei vor allem im Bildbereich durchgesetzt und benutzt einen CoDec, der überflüssige Felder und Farbinformationen im Bild entfernt ("intraframe"-Kompression). MPEG benutzt an sich denselben Algoritmus, um ein I-Frame (komprimiertes Intraframe) zu erstellen, vergleicht das Frame dann allerdings zusätzlich mit den folgenden und kodiert dann lediglich die Änderungen dieser Frames zum I-Frame. Ein MPEG-Film besteht nicht aus Einzelbildern, sondern vielmehr aus den Daten, die sich von Bild zu Bild ändern. Diese Komprimiermethode nennt sich "interframe" Kompression (siehe Kasten).

Motion-JPEG, die Mischung zwischen ursprünglich für Einzelbilder entwickeltem JPEG-CoDec und verschiedenen Komprimiermethoden, hat sich vor allem auf Apple Macintoshs etabliert (siehe oben), reicht in Sachen Komprimierqualität jedoch nicht an MPEG heran, welches speziell für Videowiedergabe entwickelt wurde. Bislang wurden zwei MPEG-Standards aus dem Boden gestampft. MPEG 1 spielt Filme in 320 x 240 bei 30 fps von einem Single-Speed-CD-Laufwerk (150 KB/s), während MPEG-2-Filme in einer Auflösung von 704 x 480/30fps ohne Soundcodierung bei einem minimalen Datentransfer von 1,2 MB/s laufen. Beide Standards benötigen einen Hardware-Decoder, also eine MPEG-Karte zum Abspielen. Zwar gibt es von Xing-Technologies eine Software-MPEG-1-Version, die jedoch nur sehr kleine Filme mit schlechter Bildqualität, liefert und somit keine Konkurrenz zur Hardwarealternative darstellt.

MPEG 1 ist, dank Soundcodierung und guter Bildqualität der Standard für Multimedia-Freaks und CD-ROM-Freunde, während MPEG 2 vor allem für Fernsehübertragungen via Satellit und Kabel verwendet werden wird.





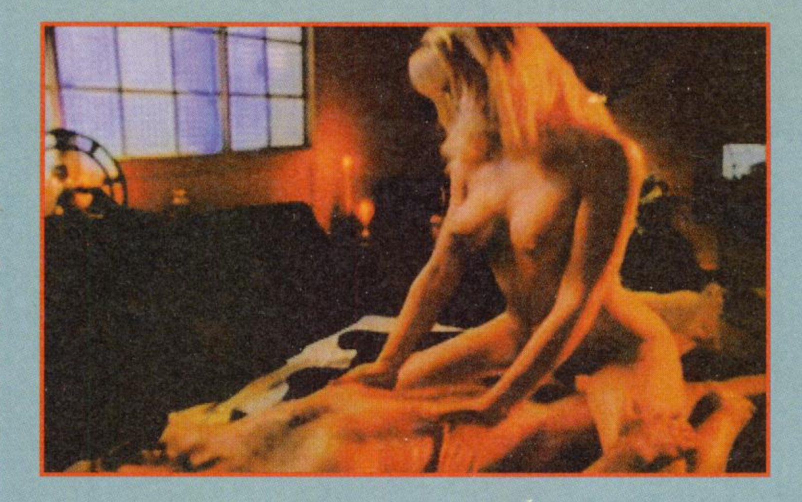
Dasselbe Bild in zwei Größen als TGA (89 KByte) und extrem komprimiertes JPEG (5 KByte). Deutlich zu sehen sind die Ergebnisse der YUV-Digitalisierung und Quantization (8x8 Kästchen).

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Bayerischen Landesbausparkasse, 80333 München, bei.

Lohnt sich MPEG?

Ob sich die Anschaffung einer MPEG-Karte lohnt oder nicht, ist zweifellos von der derzeitigen Softwarelage abhängig. Für MS-DOS-PCs sieht dieselbe ganz und gar nicht rosig aus – wären da nicht die MPEG-Produkte anderer Plattformen, die sich begrenzt auch auf unserem PC abspielen lassen. Derzeit die Nase vorn hat zweifellos Philips CD-i (inklusive MPEG-Cartridge) mit einer wahren Schar von interaktiven und weniger interaktiven MPEG-Produkten. Das wohl derzeit beste, ist Virgins *The 7th Guest* mit beeindruckender Grafik (kein Ruckeln) und tollem Sound sowie genialer deutscher Sprachausgabe. Des weiteren gibt's Fußball-WM-Führer, Einkaufsführer und, und, und. Sobald MPEG-Titel allerdings interaktiv sind, laufen sie nur auf dem dafür bestimmten System. *7th Guest* läuft also nur auf dem CD-i. Die MPEG-Spielfilme (Patriot Games, Top Gun, Ghost, etc.) und Musikvideos hingegen dürfen auch von CD³²- und PC-Besitzern beäugt werden, eine gewisse Hardware vorausgesetzt. Als erstes benötigen CD³²-Besitzer die MPEG-Cartridge, PC-Freunde natürlich eine MPEG-Karte. Welche, ist dabei egal, da alle bisher erhältlichen Steckkarten kompatibel sind (MPEG ist MPEG!). Eine neue Grafikkarte muß in den seltensten Fällen angeschafft werden, da in der Regel die MPEG-Karte per VGA-Feature-Connector an jede VGA-Karte angeschlossen werden kann und auch bei 512-KByte-Karten 32 000 Farben bietet. Allerdings benötigt Ihr ein ganz besonderes CD-ROM, das eine erweiterte Version des XA-Standarts aufweist (eXtended Architecture). Ein solches Laufwerk ist zum Beispiel das Sony CDU 33A01. Erfüllt Euer CD-ROM-Laufwerk nicht obige Anforderungen, müßt Ihr auf die angebotenen MPC-MPEG-Titel zurückgreifen, die derzeit zugegebenermaßen nicht gerade zahlreich erscheinen. Über kommende Software halten wir Euch natürlich auf dem laufenden. *kn*



So geht's! *Playboys Complete Massage* zeigt, wo man anfaßt

So geht's!

Eine gute Komprimiermethode ist nicht einfach ein einzelner Algoritmus, sondern besteht aus einer ausgewogenen Mischung verschiedener Komprimier- und Datenreduktionsmethoden. MPEG komprimiert die Bilddaten, wie schon erwähnt, zuerst nach dem "intraframe"-CoDec und danach wird mit der "interframe"-Methode weiterkomprimiert. Diese CoDecs bestehen dabei allerdings aus vielen kleinen "Packern".

Nehmen wir an, wir haben einen netten Film in 640 x 480 und 24-Bit-Farbinfo und wollen ihn von einem 150 KB/s-Laufwerk abspielen. Bei 30 Frames pro Sekunde darf ein solches Bild also satte 5 KB haben und wer etwas rechnet, weiß, daß ein 24-Bit-Bild in 640 x 480 921 KB verschlingt – eine Komprimiermethode 200:1 ist nötig, um diesen Film vernünftig zu abzuspielen.

Hier nun die einzelnen Schritte, wie aus fast - 1 MByte Bildinformation 5 KB werden. Die ersten sieben gehören zum intraframe-CoDec, danach folgt der Interframe-CoDec:

1. Filtering: Als erstes wird die Farbinformation gefiltert. Hier werden sehr hohe Frequenzen und "scharfe" Kanten durch sanfte Übergänge ersetzt. CoDecs brauchen "weiche" Bilder.
MPEG Kompression Filtering: Keine, 921 KB

2. Color-Space Conversion & Digitizing: Das Bild wird nun von RGB auf das TV-Signal YUV umgewandelt, da das menschliche Auge farbige Bilder weniger detailliert sieht, als selbige in Schwarzweiß und YUV diesen "menschlichen Fehler" ausnutzt. Y ist dabei allein die Schwarzweißinformation (Luminanz) des Bildes – U und V sind die eigentlichen Farbinformationen (Chrominanz). Durch das Vektor-orientierte YUV-Schema wird die Datei "kleiner", da es dem MPEG CoDec genügt, vier Y-Pixeln (2 x 2) nur ein U- und V-Pixel zuzuordnen. Vier Luminanz-Pixel teilen sich also die Farbinformationen zweier Chrominanz-Pixel. Aus 24 Bit Farbtiefe werden jetzt nur noch 12 Bit pro Pixel. Optisch sind Unterschiede zum Original dank des menschlichen Auges kaum zu sehen.
MPEG Kompression Color-Space Conversion & Digitizing: 2 zu 1, 460 KB

3. Scaling: Das Bild wird nun einfach auf eine andere Auflösung heruntergerechnet — die einfachste Komprimiermethode. Dabei wird unser 640 x 480-Bild auf eine 320 x 240 Auflösung gebracht. Diese kann dann beim Abspielen wieder auf die ursprüngliche Ausgangsgröße verdoppelt bzw.hochgezoomt werden, wobei beim "Smart Scaling" fehlende Pixel so interpoliert werden, daß kein "hochgepixelter" Eindruck entsteht.
MPEG Kompression Scaling: 4 zu 1, 115 KB

4. Transforms & Quantization: Jetzt wird das Bild von der "zweidimensionalen" Ebene in andere Dimensionen transformiert, in denen es leichter zu "handlen" ist. Das DCT-Verfahren (discret cosine transform) benutzt eine Fourier-Transformation, in denen das Bild in Frequenzen umgerechnet wird. DCT benutzt dazu 8 x 8-Pixel-Felder und rechnet diese in Frequenzen um. Während der Quantization werden sämtliche Hochfrequenzen eines 8 x 8-Feldes verworfen, da in "natürlichen" Bildern die meisten Bildinformationen in unteren Frequenzbereichen liegen. Für die Angabe niederer Frequenzen werden vier Bits benutzt (16 Levels), für höhere dementsprechend weniger.
MPEG Kompression Transforms & Quantization: 3 zu 1, 35 KB

5. Compact Encoding: Der letzte Schritt der intraframe-Kompression ist die verlustfreie Komprimierung, die ungefähr genauso funktioniert, wie normale Datenkomprimierer und in drei Schritten abläuft. Während dem "run-length Encoding" werden identische Ziffern durch einfache Angabe ihrer Anzahl ersetzt (4444433 ist 5423). Danach folgt die sogenannte Huffman-Methode, gefolgt von einem arithmetischen Komprimierer.
MPEG Kompression Compact Encoding: 1,5 zu 1, 24 KB

6. Interframe Compression: Die beste Methode, um Filme zu "packen", ist jedoch nicht, einzelne Bilder zu komprimieren, sondern die sich relativ langsam verändernden Bildfolgen zusammenzustopfen. Wie schon erläutert, haben wir jetzt unser I-Frame, von dem die Veränderungen zu den folgenden Bildern einfach berechnet werden. Danach folgen mehrere P-Frames, in denen die Veränderungen zum I-Frame gespeichert sind. Zwischen diesen P-Frames befinden sich nochmals B-Frames, die sowohl von dem vorhergehenden I- oder P-Frame, als auch von dem folgenden I- oder P-Frame bestimmt werden und die Veränderungen interpolieren. B-Frames "schauen" also in beide Richtungen und berechnen den Mittelweg.

MPEG benutzt normalerweise zwei I-Frames pro Sekunde, wobei zwischen jedem ungefähr zwei bis acht P-Frames liegen und dazwischen wiederum die B-Frames. Eine große Fehlerquelle ist dabei das letzte P-Frame vor einem neuen I-Frame, da I-Frames nie auf P-Frames zurückkopieren können. Sollte sich jedoch etwas Herausragendes im Film ändern (harte Filmschnitte, etc.), wird einfach ein neues I-Frame angelegt.
MPEG Kompression Interframe: 5 zu 1, 5 KB

alles nur spielerei

spiele-programmierung

Die Briefe der letzten Wochen sprechen eine deutliche Sprache: Immer mehr Leser verlangen nach einem Artikel über Spieleprogrammierung. Nun, wo wäre ein Artikel über Spieleprogrammierung auch besser aufgehoben als in einem Spieleheft?

Wer Spiele programmieren möchte, hat sich etwas vorgenommen, das einerseits viel Spaß bringen kann und auch äußerst kreativ ist, andererseits aber auch viel Zeit, Arbeit und Geduld kostet. Belohnt wird man dafür mit einem Produkt, das man von A bis Z selbst erschaffen hat. Spiele zu programmieren, unterscheidet sich von normalen Programmiertätigkeiten in einem ganz charakteristischen Punkt: Das entstehende Produkt, nämlich das Spiel, muß unterhalten und Spaß bringen, wenn sich ein Käufer damit beschäftigt. Und das gehört auch in anderen Branchen wie der Schriftstellerei, dem Rundfunk und dem Fernsehen zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt.

Leider wird gerade in Deutschland das Können der meisten Spieleprogrammierer unterschätzt. Es kann ja wohl keine ernsthafte Arbeit sein, wenn man sich mit etwas beschäftigt, das Spaß bringt. Ernsthafte Arbeit hat nach Meinung der meisten langweilig und anstrengend zu sein. Sie vergessen dabei allerdings, daß es sehr wohl extrem anstrengend sein kann, wenn das Spiel kurz vor der Vollendung steht, und dann ganz unverhofft noch ein Fehlerchen auftritt, der einen Tag vor der Veröffentlichung auf jeden Fall noch ausgemerzt sein muß. Davon später mehr. Zum Glück besitzen die meisten Programmierer ein unerschütterliches Ego, so daß ihnen derart unqualifizierte Meinungen schlichtweg egal sind. Wir möchten hier sogar mal behaupten, daß jemand, der ein Spiel vom Kaliber "Turrican", "Wing Commander" oder "Ultima Underworld" auf die Beine zu stellen in der Lage ist, "ernsthafte" Software wie Textverarbeitungen oder Tabellenkalkulationen oder auch das Programm für den Computer in einer Waschmaschine fast aus dem Ärmel schütteln könnte. Er tut's deshalb nicht, weil das schlichtweg stinklangweilig ist. So, jetzt aber genug der Vorrede und ran an den Speck.

Am Anfang steht die Idee

Das überhaupt allerwichtigste an einem Spiel ist die Grundidee. Wenn die einen Spieler nicht überzeugen kann, habt Ihr es ziemlich schwer, überhaupt jemanden dazu zu bringen, das fertige Spiel zu spielen. Und dann wäre die Arbeit für die Katz. Die Idee sollte deshalb möglichst etwas Neues bieten. Und genau das ist wohl das Allerschwierigste, was Ihr schon am Anfang versuchen solltet, zu erreichen. Denn wenn man sich die Spieletests der POWER PLAY aus den letzten beiden Jahren anschaut, wird man kaum noch auf eine neue Spielidee treffen. Trotzdem solltet Ihr zumindest versuchen, nach neuen Ideen zu suchen: Auch wenn in den letzten Jahren kaum jemand etwas Neues erdacht hat, bedeutet das ja nicht, daß es nichts Neues gibt. Vorhandene Spiele im Regal oder Tests in Zeitschriften können bei der Ideenfindung helfen. Schaut Euch ruhig auch mal die Spiele auf den Nintendo- und Sega-Konsolen an. Auch wer diese Art von Spielzeug absolut nicht ausstehen kann, sollte doch zumindest einräumen, daß die Spiele den meisten Käufern Spaß bringen. Umsonst verkaufen Nintendo und Sega die Module nämlich nicht. Und dann kann man ja mal sehen, ob man nicht die eine oder andere Spielidee abkupfern und verfeinern kann. Skrupel sind hier fehl am Platze, denn die anderen machen das genau so.

Wem gar nichts einfallen möchte, dem verraten wir hier einen Trick für die Ideensuche. Das Folgende hört sich zwar blöde an, funktioniert aber in der Praxis und wird auch in der Industrie von Managern eingesetzt. Setzt Euch in einer Gruppe zusammen und versucht, möglichst keine Ablenkung in Form von laufenden Fernsehgeräten, HiFi-Anlagen, nervenden Eltern oder aufgeschlagenen POWER PLAY-Heften um Euch zu haben. Als nächstes nehmt Euch vor, daß jeder zu einem Stichwort, das irgendjemand vorgeben muß, genau das sagt, was ihm gerade durch den Kopf geht, und sei es noch so verrückt. Und nun kommt das Allerwichtigste: Es ist absolut verboten, das Gesagte in einer wie auch immer gearteten Form zu kommentieren. Wenn die Einfälle ungehindert vorgebracht werden, kommt man meistens rein zufällig auf Ideen, die man mit unmotiviert dazwischengeworfenen Kommentaren wie "So'n

Müll" oder "Du Blödmann" gar nicht erst gewagt hätte, auszusprechen. Irgendjemand sollte das in der Runde Gesagte aufschreiben oder einen Kassettenrecorder laufen lassen. Später wird das Ganze dann noch einmal durchgegangen und nach Sinnvollem und Verwirklichbarem durchforstet. Wie gesagt, hört sich blöde an, funktioniert aber in der Praxis. Meistens läuft es, wenn ernsthaft durchgezogen, sogar so gut, daß man nicht nur die Idee für ein Spiel, sondern gleich für mehrere Dutzend in petto hat. Dieses Verfahren kann man übrigens immer einsetzen, egal ob nun die Grundidee oder eine Verfeinerung im Spielablauf gesucht wird.

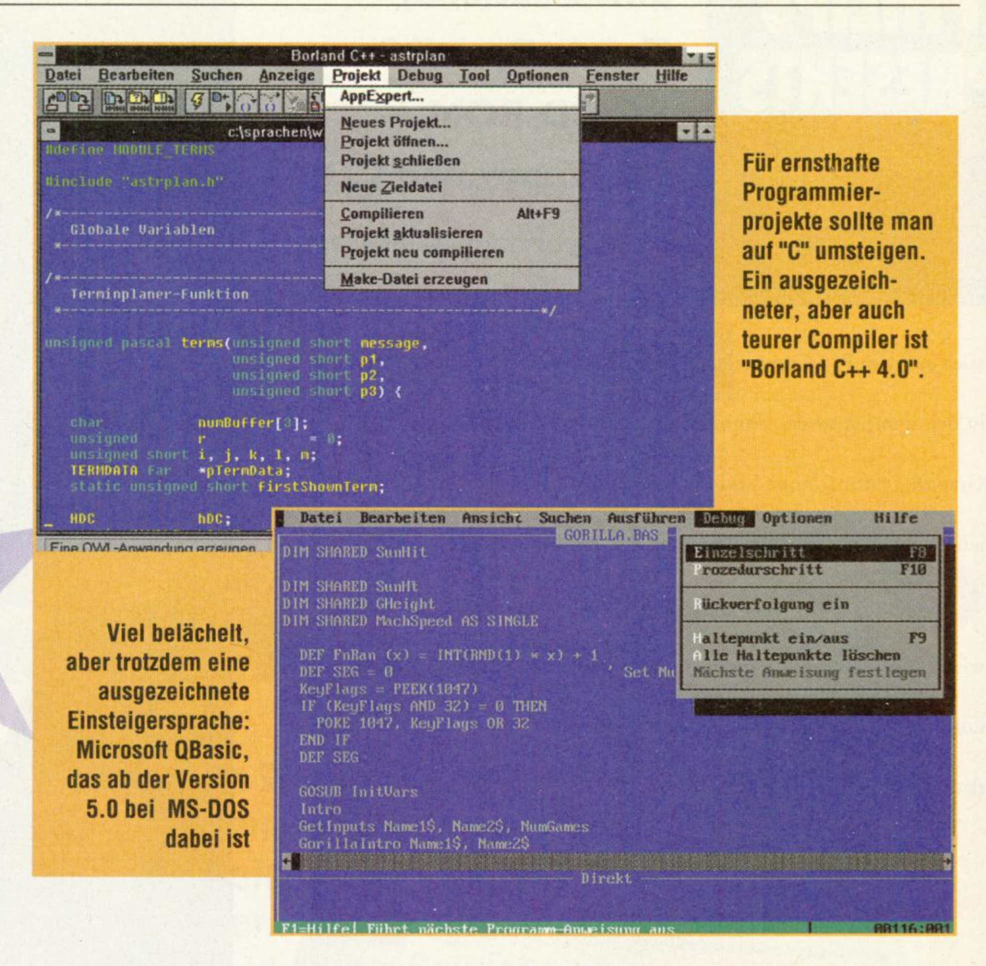
Das Spiele-Script

Langsam aber sicher wird sich nach der Ideensuche das Spiel bei jedem Beteiligtem im Kopf bilden. Jeder wird eine Art "Gefühl" für das Spiel bekommen. Das kann bei Personen mit viel Phantasie dazu führen, daß Ihr nachts schon von dem Spiel träumt. Dieser Glücksfall ist dann allerdings der beste Garant dafür, daß Euch das Spiel beschäftigt, und die Idee gut ist. Aber auch, wenn Ihr am nächsten Tag an die Ideen des Vortages denkt und Lust verspürt, weitere Ideen zu entwickeln, seid Ihr auf dem besten Weg, ein gutes Spiel zu erschaffen.

Irgendwann könnt Ihr anhand der vielen Notizen einen groben Spieleumriß erkennen. Das ist dann der Zeitpunkt, an dem Ihr Euch ganz genaue Gedanken machen solltet, was in dem Spiel denn tatsächlich alles passiert. Und diese Gedanken werden anschließend zusammengeschrieben, was man unter Profis ein "Spiele-Script" oder ein "Konzept" nennt. Ähnlich wie beim Film das Drehbuch, sollte hier die kleinste Kleinigkeit für das spätere Spiel aufgeführt sein. Das hat zwar den Nachteil, daß Ihr zunächst viel Arbeit habt, obwohl noch kein einziges Pixel auf dem Bildschirm erschienen ist. Der Vorteil dabei ist aber, daß Ihr Euch dazu zwingt, Euch so intensiv mit dem Spiel zu befassen, daß die kleinste Ungereimtheit aufgespürt wird. Zum Beispiel wäre es ziemlich unsinnig, eine Highscore-Liste vorzusehen, wenn es im Spiel gar keine Punkteverteilung gibt.

Aufgabenteilung

Jetzt sollte ganz klar feststehen, um was für ein Spiel es sich handelt, wie die Story aussieht, welche Aufgaben der Spieler gestellt bekommt und wie die Aktionsmöglichkeiten des Spielers aussehen. Spätestens jetzt wird den meisten wohl auch klar werden, daß so ein Projekt alleine nicht zu bewältigen ist. Neben der eigentlichen Programmierarbeit müssen



Für ernsthafte Programmierprojekte sollte man auf "C" umsteigen. Ein ausgezeichneter, aber auch teurer Compiler ist "Borland C++ 4.0".

Viel belächelt, aber trotzdem eine ausgezeichnete Einsteigersprache: Microsoft QBasic, das ab der Version 5.0 bei MS-DOS dabei ist

schließlich noch Grafiken gezeichnet werden, wahrscheinlich soll das Spiel eine effektvolle Musik haben, und nebenher darf man den Spielspaß nicht aus den Augen verlieren. Wer das im Alleingang hinbekommen will, kann sich bei einem einfachen Jump'n-Run-Spiel auf mindestens zwei Jahre Arbeit einstellen. Etwaige Rückschläge sind dabei noch gar nicht mit einbezogen.

Sinnvoll ist auf jeden Fall also die Aufgabenteilung. Aus den Anforderungen für ein Spiel ergibt sich automatisch, wer welche Aufgaben übernehmen sollte. Es muß ein Programmierer ran, ein Grafiker muß gefunden werden, und jemand muß eine Musik komponieren oder Geräuscheffekte zusammenstellen. Darüber hinaus sollte auf jeden Fall auch jemand dazu auserkoren werden, das ganze Projekt zu leiten und die Spielentwicklung in die richtige Richtung zu lenken.

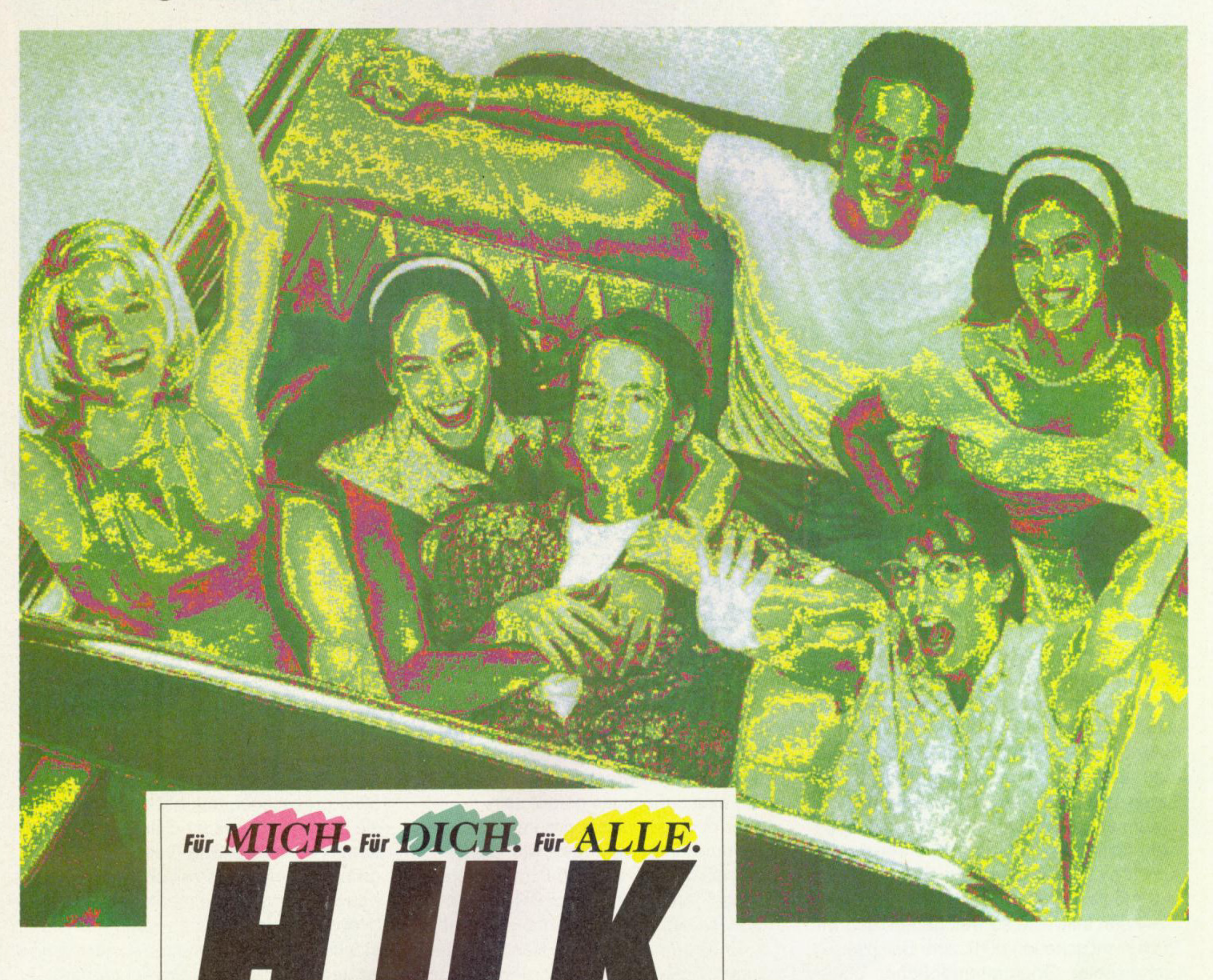
Der Projektleiter

Während die Aufgaben der anderen Mitglieder einer Entwicklergruppe eher technischer Natur sind, sollte der Projektleiter gute Vermittlerqualitäten besitzen. Bei ihm sind also eher menschliche Fähigkeiten gefragt. Er ist derjenige, an den sich die anderen wenden, wenn es Fragen oder Streitigkeiten gibt. Das bedeutet unter anderem, daß der Projektleiter das Spiel absolut verinnerlicht haben muß, so daß er für jede Frage die entsprechende Antwort parat hat. Nicht selten muß er dabei improvisieren, denn so hundertprozentig genau hat man bei dem Konzept dann doch nicht an alles gedacht. Ähnlich wie beim Film der Regisseur, beim Ballet der Choreograph oder auch bei einem Brett-Rollenspiel der Spieleleiter, hat der Projektleiter alle Fäden in der Hand.

In der Praxis hat sich ein regelmäßiges Treffen bewährt, zu dem der Projektleiter die Mitglieder zusammenholt. Das sollte möglichst wöchentlich, auf gar keinen Fall weniger als einmal im Monat stattfinden. Bei diesem Treffen setzen sich alle Gruppenmitglieder zusammen und besprechen etwaig auftretende Probleme, präsentieren aber auch die neuesten Routinen, Grafiken oder Musikstücke. Mit dem einfachen Effekt, daß man automatisch angestachelt wird, an dem Spiel weiterzuarbeiten, wenn man die Ergebnisse der anderen sieht. Das hilft gerade in Phasen, in denen man "absolut überhaupt gar keinen Bock" hat. Das Treffen muß nicht immer in den vier Wänden des Projektleiters stattfinden. Stattdessen sollte jeder einmal drankommen.

Häufig münden diese Treffen in einer großen Video- oder Spiele-Session, was natürlich interessant ist, denn so bekommen einige eventuell wieder neue Einfälle. Andererseits solltet Ihr nicht übertreiben, behaltet das Spieleprojekt im Auge und geht nach dem Motto vor: "Erst die Arbeit, dann das Vergnügen". Der Projektleiter sollte während der Treffen ein Protokoll führen, daß die Gruppe kontrollieren kann, wie effektiv sie von einem zum nächsten Treffen gearbeitet hat. Außerdem sollte jedes Mitglied seine Arbeits-

Ohne Knete keine Fete.



Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

HUK

Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
Bausparen
HUK-VISA-Card

»Ohne Knete gibt's keine Fete. Klar. Und ohne Knete gibt's auch keine Versicherung. Auch klar. Weil die aber nicht viel kosten soll, fahren wir voll auf die HUK ab.

Denn HUKgünstig versichert zahlt sich locker aus.«

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in jedem örtlichen Telefonbuch!

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen

Bahnhofsplatz · 96444 Coburg

Zusätzlich erreichen Sie uns außerhalb der üblichen Geschäftszeiten unter Telefon (0 69) 66 55 55.

ziele bis zum nächsten Treffen definieren, was es vorhat, bis dahin zu realisieren. Das Vorgenommene klappt zwar meistens nicht, weil Ihr Euch entweder zuviel vorgenommen habt oder unvorhergesehene Probleme auftauchen und die Zeit davonläuft. Trotzdem lernt Ihr Schritt für Schritt, Euch selbst einzuschätzen, was für spätere Projekte oder überhaupt für eine wie auch immer eingeschlagene spätere Berufslaufbahn nur von Vorteil ist.

Bei der Entwicklung eines Sprites sollte man alle möglichen Varianten zeichnen (rechts)

Das fertige Sprite wird in vier Ansichten gespeichert (rechts), von denen jeweils drei immer eine Animation für eine Laufbewegung bilden

Programmierer

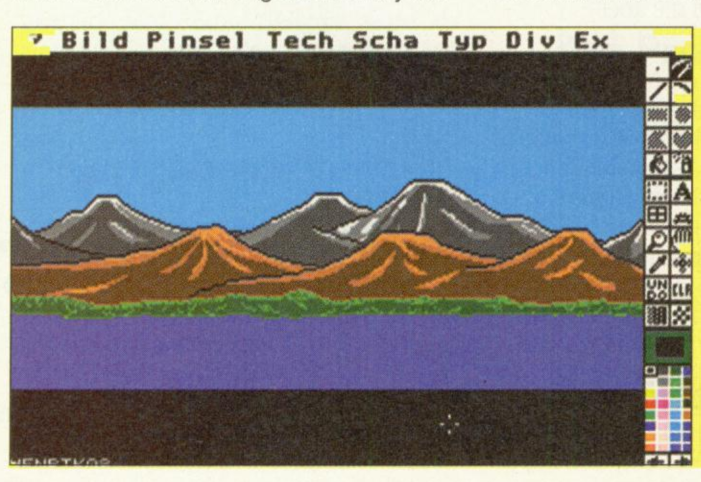
Ein Spieleprogrammierer hat neben dem Projektleiter wohl die undankbarste Aufgabe, denn seine Arbeit, nämlich das Programm, nimmt ein Spieler nicht direkt wahr. Zunächst sieht man die bewegte Grafik oder man hört die Musik des Spiels. Damit das aber passiert, muß vorher ein Programm geschrieben werden, das eben die Grafik bewegt und die Musik spielen läßt. Der Programmierer ist also sozusagen der Mann hinter den Kulissen.

Wer sich mit dem Gedanken trägt, als Programmierer ein Spiel in Angriff zu nehmen, muß zwangsläufig programmieren können. Das setzt wiederum voraus, daß Ihr logisch denken könnt und eine möglichst unstillbare Neugierde auf die Computertechnik verspürt. Nicht selten landet man als Programmierer nämlich in Situationen, bei denen man nicht so recht weiß, warum etwas nicht funktioniert, oder, noch viel schlimmer, warum etwas überhaupt funktioniert. Dann hilft nur ausprobieren und möglichst viel in Büchern nachlesen. Das kann teilweise so weit gehen, daß Ihr Euch nicht scheuen dürft, zum Beispiel die technischen Originalhandbücher eines Prozessorherstellers zu studieren.

Gerade auf dem PC gibt es so manche Klippe zu umschiffen. Ohne Zweifel boomt der Spielemarkt gerade für PC-Spiele. Aus der Sicht eines Spieleprogrammierers scheint sich dagegen in der Entwicklungsabteilung von IBM während der Planung des PCs folgendes zugetragen zu haben: Alle maßgeblich beteiligten Entwickler haben sich zusammengesetzt und jeder sollte aufschreiben, was ein möglichst spieletauglicher Computer alles können soll. Die Ergebnisse wurden zusammengetragen und ausgewertet. Schließlich wurde ein Art "List von Todsünden" bei der PC-Entwicklung aufgestellt, die genau die Ergebnisse der vorigen Diskussion enthält. Viel untauglicher hätte ein Computer in bezug auf Spiele nämlich nicht mehr sein können, als der 1983 vorgestellte PC. Ein Programmierer, der auf dem PC Spiele programmieren möchte, sollte also auf einiges gefaßt sein.

Wer noch gar nichts programmiert hat, aber unbedingt anfangen will, der sollte sich das ab MS-DOS 5.0 mitgelieferte "QBasic" anschauen. Bei DR-DOS oder Novell-DOS ist es leider nicht mit dabei. Die Programmiersprache Basic ist überhaupt dazu erschaffen worden, Einsteigern das Programmieren zu erleichtern. QBasic hat weiterhin den Vorteil, daß man mit der Sprache ziemlich viel Anfangen kann und daß das Programm, allen Unkenrufen zum Trotz, relativ schnell ist. Allerdings sollte man nicht daran denken, mit QBasic professionelle Spiele entwickeln zu wollen. QBasic hat nämlich den Nachteil, daß die Programme nur zusammen mit QBasic laufen. Anderseits gibt es von Microsoft die Programmierpakete "Quick Basic 4.5" und "Visual Basic für DOS" zu kaufen, mit denen man das unter QBasic programmierte zu einem eigenständigen Programm weiterverarbeiten kann. Außerdem haben diese Sprachen den Vorteil, daß man mit ihnen zum Beispiel auch Assembler-Routinen verwenden kann. Assembler ist sozusagen die direkte Programmiersprache eines Mikroprozessors, und hat den Vorteil, daß sie extrem schnell ist. Für Grafik-Operationen muß man aus Geschwindigkeitsgründen meistens sowieso auf Assembler ausweichen. Interessant ist außerdem "Power Basic 3.0", das ebenfalls eigenständige Programme erzeugt, sehr schnell ist und einen großen Sprachumfang verfügt, und in das sich ebenfalls Assembler einfügen läßt.

Wer vor der Aufgabe steht, seine Programme auf verschiedene Computersysteme anpassen zu müssen, ist mit Basic allerdings schlecht beraten. Hier sollte man auf jeden Fall die Programmiersprache C ins Auge fassen, die einen Standard auf allen Computersystemen darstellt. Wenn man sein Programm entsprechend aufgebaut hat, muß man nur die Teile anpassen, die zum Beispiel die Tastatur abfragen oder die Grafik ausgeben. Die Programm-Routinen mit der eigentlichen Logik können dann so bleiben wie sind. C hat allerdings den Nachteil, daß es für Einsteiger nicht leicht zu verstehen ist. An C sollte sich nur der heranwagen, der in Basic bereits fit ist. C hat nämlich den Nachteil, daß Fehler auftauchen können, wo man sie in Basic gar nicht vermutet. Das hat mit dem internen Aufbau der Sprache zu tun und hat auch den Vorteil, daß man dadurch Dinge programmieren kann, die in Basic nicht möglich sind.



Das Werkzeug für den Grafiker ist zwangsläufig ein Grafik-Programm. "Deluxe Paint" ist ein hervorragendes Programm, das es leider nur noch für den Amiga gibt. Wer pixeln will, sollte sich auf jeden Fall danach umsehen.



32 heb' ab!
32bit
AMIGA CD
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P

Der Grafiker

Im Gegensatz zum Programmierer stellt der Spielegrafiker das Produkt her, was ein Spieler als allererstes sieht, nämlich die Grafik. Nicht selten entscheidet die Grafik über Erfolg oder Mißerfolg eines Spieles, denn eine Grafik kann man auch auf der Rückseite der Spieleverpackung abdrucken, so daß sich jeder vor dem Kauf des Spieles von einem ansprechenden Aussehen überzeugen kann. Wenn das dann natürlich nicht ansprechend aussieht ...

Auch das Können muß ein völlig anderes sein als beim Programmierer. Der Grafiker muß zwangsläufig eine künstlerische Ader haben, damit er das Darzustellende entsprechend zeichnen kann. Dabei sollten die Grafiken aber immer so angelegt sein, daß man auch noch etwas erkennen kann, und nicht vor lauter künstlerischer Ambition völlig unkenntlich sein. Das gefällt dann dem Grafiker, aber der Rest der Welt wird das Spiel kaum akzeptieren.

Zwangsläufig muß sich der Grafiker damit abfinden, daß er mit der Maus am Bildschirm arbeiten muß und auch Pixel an Pixel fügt. In Ausnahmefällen ist es sinnvoll, die Grafiken auf Papier vorzubereiten, das Ganze dann mit einem Flachbettscanner abzuscannen und im Computer weiterzupixeln. Bei gezeichneten und animierten Figuren für Action-Spiele hat man dagegen keine Chance, denn die Nachbearbeitungszeit der Papierzeichnung im Computer ist meistens länger, als wenn man die Figur gleich auf dem Computer pixelt. Außerdem gibt es bei einer Kombination von nachbearbeiteten Papierzeichnungen und direkt auf dem Computer gezeichneten Objekten das Problem, daß diese kombiniert irgendwie komisch aussehen.

In einem sind sich so gut wie alle Spielegrafiker einig: Das Programm der ersten Wahl heißt "Deluxe Paint" von Electronic Arts. Danach gibt es so gut wie nichts, was an die Fähigkeiten von DPaint herankommt. DPaint gibt es für den Amiga. Vor einiger Zeit gab es eine Version "DPaint II Enhanced" für den PC, die aber leider von Electronic Arts nicht mehr produziert wird. Wenn man Glück hat, findet man die Software noch bei einem Softwarehändler. In dem Fall heißt es: sofort zugreifen. Programme wie "Corel Draw" eignen sich dagegen fast nicht für die Spiele-Entwicklung. Diese Programme arbeiten nicht mit Pixeln, sondern mit Vektoren, die für ein Spiel relativ ungeeignet ist.

Conrad Hart aus "Flashback" in Aktion. Zum Sprite wird immer auch eine Maske gespeichert, mit deren Hilfe ein "Loch" im Grafik-Hintergrund gebildet wird.





Wenn Indy in "Fate of Atlantis" hinter einem Laternenpfahl verschwindet, könnte man den Effekt realisieren, indem mehrere separate Bilder gezeichnet werden. Der Laternenpfahl und die Kisten werden, nachdem das Indy-Sprite gezeichnet ist, über das Bild gelegt.



Tatsächlich wird nur ein einziges Bild benutzt, aus dem mit Hilfe von Masken (A und B) entsprechende Bereiche ausgeblendet werden

Der Musiker

Der Musiker eines Spieles ist sozusagen der Stimmungsmacher für das Spiel. Ein Spiel, das sowieso schon Spaß bringt, wird durch eine geschickt gewählte Musik geradezu sensationell. Umgekehrt kann eine unpassende Komposition den Effekt ins Negative verkehren. Zum Beispiel wäre es doch sehr unpassend, wenn in einem Fantasy-Rollenspiel gerade der König gestorben wäre, weswegen sich die Helden auf den Weg machen, um den König zu rächen, und während der Sterbeszene dudelt eine Musik im Mario-Stil.

Es ist auch nicht unbedingt notwendig, Meisterwerke zu komponieren, wichtig ist die Musik immer im Zusammenhang mit der Handlung des Spiels. Meistens reicht es sogar schon aus, wenn einige langsame Akkorde gespielt werden, um gewünschte stimmungsvolle Effekte zu erzielen.

Leider hat der Spielemusiker ein großes Problem: Es gibt für ihn keine Programme zu kaufen, die speziell für das Komponieren und Arrangieren von Spielemusiken gedacht sind. Aus diesem Grund wird sich der Programmierer zwangsläufig auch um Tools kümmern müssen, mit denen der Musiker loslegen kann. Von großem Vorteil wäre es deshalb, wenn der Musiker programmieren könnte. Denn dann kann er für sich genau die Kompositionshilfen programmieren, die er benötigt und muß nicht erst umständlich dem Programmierer erklären, was er haben will. Generell sollte irgendwo ein Keyboard, Synthesizer oder einfach ein Klavier greifbar sein. Auf einer richtigen Klaviatur bekommt jemand, der zumindest ein bißchen spielen kann, sehr viel schneller eine Melodie zusammen, als wenn er die Noten, ohne sie vorher gehört zu haben, sofort in den Computer eingibt.



Magic-3D!

Das einzige Stereogramm-Design-Paket in deutscher Version!

Ein umfassendes Programmpaket zum Erstellen magischer Bilder mit 3D-Effekt auf dem PC. Ideal für Grafiker, Künstler, Präsentation, Werbung und Hobby.

Das Paket besteht aus folgenden Einzelprogrammen:

3D-Stereo

Berechnet Stereogramme aus schwarzweißen Tiefenbildern. Die Stereogramme können wahlweise nach dem "Random Dot"-Verfahren (Zufallspunkte) oder mit Hilfe von sich wiederholenden Bildkacheln erstellt werden. Das räumliche Verteilen kleiner Piktogramme ergibt einen weiteren Tiefeneffekt. Dem fertigen Stereogramm läßt sich darüberhinaus ein Vordergrundbild überlagern. Die Bilder können direkt vom Programm aus gedruckt oder dank der Standardformate BMP und Targa mit jeder anderen Software weiterverarbeitet werden.

3D-Graph

Hierbei handelt es sich um einen äußerst leistungsstarken Objekteditor zur Erstellung eigener 3D-Objekte. Neben zahlreichen Grundformen können auch rotationssymetrische Körper automatisch berechnet oder Firmenlogos aus einem Bild extrahiert werden. Der DXF-Import ermöglicht es, Objekte aus anderen CAD-Programmen zu übernehmen und später in das Stereogramm einzubauen.

3D-Composer

Mit diesem Programm wird eine räumliche Szene zusammengestellt. Aus der mitgelieferten Objektbibliothek lassen sich einzelne Objekte einladen und beliebig im Raum plazieren. Texte können aus echten 3D-Zeichensätzen erstellt und in die Szene eingebracht werden. Abschließend generiert das Programm ein Tiefenbild der Szene, das zur Berechnung des Stereogramms verwendet wird.

CHIP SPECIAL AKTIV
MAGIC-3D
Magische Motive selbstgemacht
Komplettes Softwarepaket für Auto-Stereogramme
Ideal für Werbung, Grafik, Kunst und Hobby

MAGIC-3D
Magische Motive selbstgemacht
CHIP SPECIAL Aktiv
Incl. 1 CD-ROM und 3,5" HD-Diskette, ca. 80 S.
ISBN 3-8259-1334-1
49,- DM

Außerdem auf der CD-ROM

- Zahlreiche Bildkacheln und vorgefertigte Texturen
- Umfangreiche Objektbibliothek
- 10 dreidimensionale Zeichensätze für versteckte Botschaften
- vorgefertigte Tiefenbilder
- Shareware zur Bildverarbeitung incl. Photo CD Software

Alle Abbildungen dieses Heftes wurden mit dem Stereogramm Construction Kit Magic-3D erstellt!
Hardwarevoraussetzungen: PC mit Festplatte und Windows 3.1, 4MByte, Super-VGA mit mindestens 256 Farben, Farbmonitor.
Weltweit das erste professionelle Stereogramm-Design-Paket mit ausführlicher Dokumentation in Deutsch.

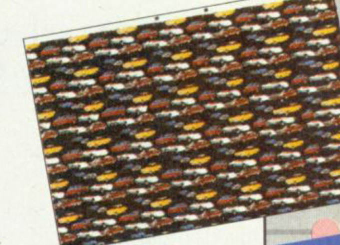
BESTELL-COUPON

Bestellen Sie per Fax oder Telefon:
FAX 0931/418-2120, Tel. 0931/418-2283
Ja, bitte schicken Sie mir folgenden Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil (Inland 4,50, Ausland 8,-)

Anz.	Titel	Best.Nr	Preis
	MAGIC-3D	1334	49.00 DM

Bitte Absender nicht vergessen! 4280

Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum, Unterschrift



- deutsche Version
- bedienerfreundlich
- Handbuch zur schnellen Umsetzung

VOGEL Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg

Wie wird ein Sprite dargestellt?

Zum Schluß dieses Programmierbeitrages wollen wir zeigen, wie einige grundsätzliche Techniken in der Spieleprogrammierung funktionieren. Als Beispiel-Sprite haben wir uns Conrad Hart aus "Flashback" ausgesucht. Ohne Zweifel glänzt das Spiel vor allem durch die flüssigen Animationen des Hauptdarstellers. Der oder die Grafiker des Spiels hatten nun zwei Aufgaben: Zum einen muß die Hintergrundgrafik gezeichnet werden, die immer dann sichtbar ist, wenn Conrad nicht vor ihr steht. Zum anderen sind die unzähligen Animationen von Conrads verschiedenen Bewegungsarten zu zeichnen und aufeinander abzustimmen.

Im Bild auf der letzten Seite haben wir uns einen Ausschnitt aus Conrads Laufbewegung herausvergrößert. Damit Conrad über die Hintergrundgrafik des Dschungels gezeichnet werden kann, existieren für jede einzelne seiner Bewegungen eigentlich zwei Grafiken: Einmal die Animation selbst (im Bild oben rechts) und zum zweiten eine "Maske", die bestimmt, an welchen Stellen des Bildschirms die Grafik von Conrad erscheint (im Bild oben links). Um Conrad auf dem Bildschirm zu zeichnen, wird die Maske mit der Hintergrundgrafik kombiniert. Alles was in der Maske hell ist, bleibt so wie es war, alle Pixel der Hintergrundgrafik, die in dem dunklen Umriß liegen, werden dagegen gelöscht (im Bild mittlere Reihe). Danach wird in dieses entstehende Loch in der Hintergrundgrafik die eigentliche Animationsgrafik von Conrad kopiert (Bild; untere Reihe). Für den nächsten Schritt der Animation wird Conrad komplett durch die vorher vorhandene Hintergrundgrafik ersetzt, und das Ganze mit der nächsten Animation und ein Stückchen weiter rechts auf dem Bildschirm wiederholt. Entsprechend schnell gezeichnet ergibt das eine flüssige Laufbewegung.



Das Verfahren, mit dem 3D-Grafiken dargestellt werden (hier "Shadow Caster") heißt Ray-Casting. Bei diesem werden, ausgehend vom Betrachter, Sehstrahlen berechnet. Je kürzer der Strahl, desto größer das Objekt.

Wie verschwindet Indy hinter Objekten?

Die Technik der meisten neueren Spiele ist so weit fortgeschritten, daß die Akteure des Spiels auch mal hinter anderen Objekten der Lanschaft verschwinden. Auf dem Bildschirm sieht das Ganze dann so aus, als würde die Figur hinter einem Objekt entlanglaufen. Als Beispiel für diesen Effekt haben wir uns "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" ausgesucht, bei dem es gleich zu Beginn es Spiels eine entsprechende Szene gibt (Bilder unten auf der letzten Seite). Wenn Indy sich weiter nach links bewegt, läuft er hinter dem Laternenpfahl entlang, weiter rechts im Bild werden seine Beine von den aufgestapelten Kisten verdeckt. Technisch wäre es durchaus möglich, die Laterne und die Kisten ebenfalls als Sprites zu definieren und einfach zu zeichnen, wenn Indys Sprite wie weitere oben beschrieben bereits im Bildschirmspeicher vorhanden ist (mittleres der drei Bilder). Die Grafiken dieser zuletzt gezeichneten Sprites würden dann genauso die Grafik von Indy überdecken, wie Indy die Grafik des Hintergrundes verdeckt.

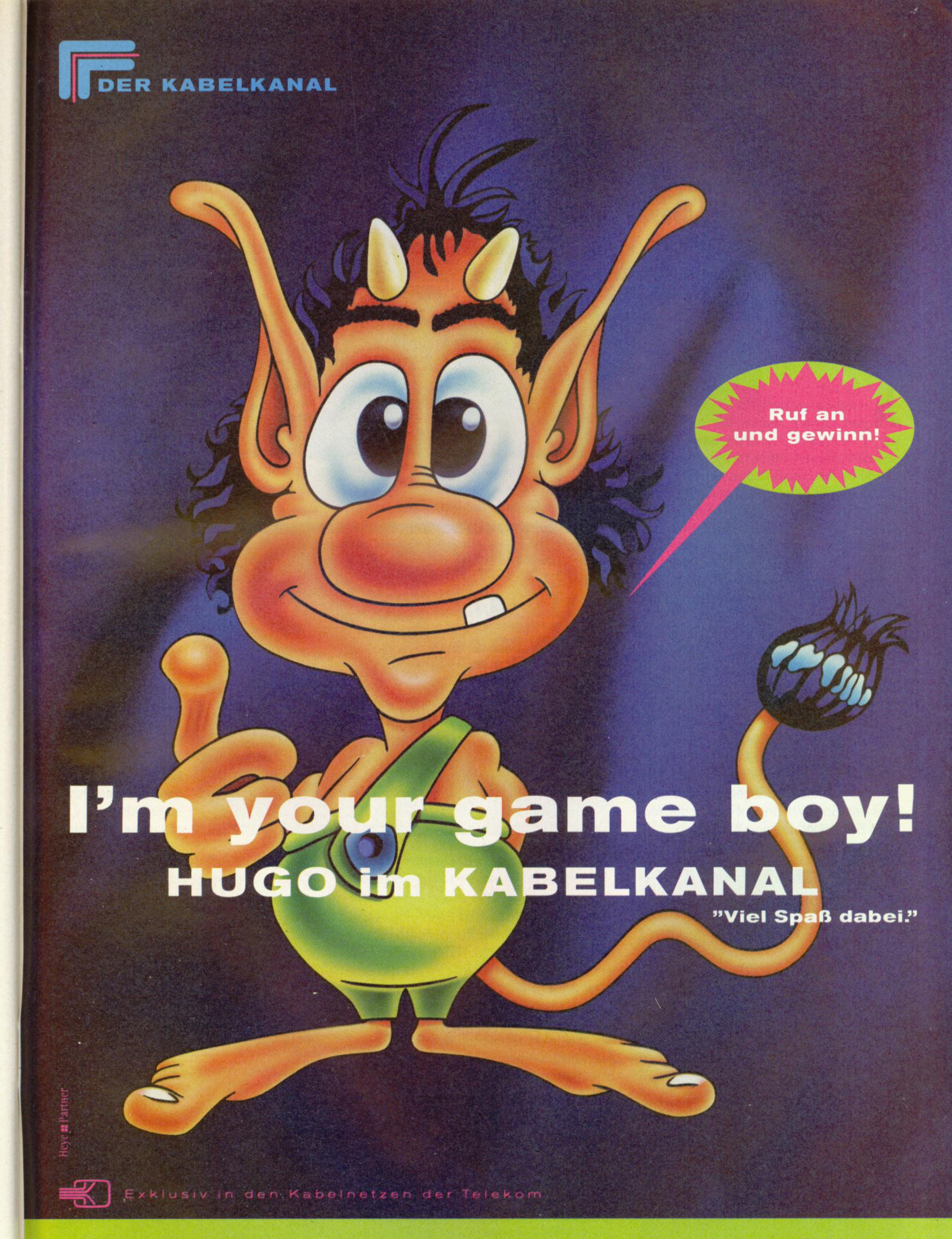
In der Praxis wird das allerdings noch anders gehandhabt, denn man arbeitet nicht mit mehreren Sprites, sondern zeichnet ein komplettes Bild. Dieses bekommt aber ähnlich wie bei den Sprites eine spezielle Maske. Für die Bereiche, die Indy verdecken oder von Indy verdeckt werden, vergibt man Prioritäten. In unserem Beispiel auf der letzten Seite haben wir der Laterne die Priorität A und den Kisten die Priorität B gegeben. Mit Hilfe der Prioritäten kann man jetzt bestimmen, ob der entsprechende Maskenbereich Indy verdeckt oder nicht. Wenn Indy weit hinten im Bild agiert, sagt man einfach, daß alle Maskenbereiche mit Priorität A und B aktiv sein sollen. Je weiter Indy nach vorne kommt, desto weniger Maskenbereiche werden aktiviert.

Wie stellt man 3D-Spiele dar?

Ganz andere Probleme gibt es zu beachten, wenn man 3D-Spiele im Stile von "Ultima Underworld", "Shadow Caster" oder den ID-Software-Spielen programmieren möchte. Allerdings sagen wir hier gleich, daß Ihr Euch an so etwas nur herantrauen solltet, wenn Ihr im Programmieren mit C und Assembler fit seid, und auch mathematisch einiges drauf habt.

Für dieses Beispiel haben wir uns das Spiel "Shadow Caster" von Origin ausgewählt, dessen Ansicht. Das Verfahren, mit dem solche Grafiken berechnet werden, heißt "Ray Casting". Der Name ähnelt nicht ohne Grund dem Begriff "Ray Tracing", mit dem fotorealistische Bilder berechnet werden können. Unser Beispiel zeigt gleich die Anfangsszene des Spiels, bei der man in einem langen Gang steht, und das Monster am Ende des Ganges langsam, aber sicher auf den Spieler zugehüpft kommt (siehe Bild oben). Das Programm "sieht" die Grafik dagegen aus der Vogelperspektive (unteres Bild). Jetzt wird nichts anderes gemacht, als pro vertikaler Pixelreihe des Bildschirms einen Strahl in die Landschaft zu "schießen". Normalerweise ist der Bildschirm 320 Pixel breit, also müssen auch 320 Strahlen "gecastet" werden. Wenn der Strahl auf eine Wand oder ein Objekt trifft, ermittelt man die Länge des Strahls. Je länger der Strahl ist, desto kleiner muß die Wand oder das Objekt in der entsprechenden Pixelspalte des Bildschirms gezeichnet werden. Tatsächlich ist die Größenänderung proportional. Ein Objekt, das in einer imaginären Entfernung von einem Meter rund hundert Pixel hoch ist, wird in einer Entfernung von zwei Metern nur noch 50 Pixel hoch sein, bei vier Metern sind es 25 Pixel und bei acht nur noch 12 Pixel.

Verständlicherweise muß das Programm noch eine ganze Menge berechnen. Auch hier kommt es deshalb vor allem auf die Geschwindigkeit des Programms an, damit der Spieler einen flüssigen Bewegungseindruck hat und nicht während der Berechnung der einzelnen Bilder einschläft. *hf*



Macht mit HUGO, was Ihr wollt! Er ist der einzige interaktive TV-Kobold. 16:20 Uhr KABELKANAL einschalten, Hörer ans Ohr, Augen auf und per Tastentelefon spielen. HUGO go, go, go! No losers, only winners.

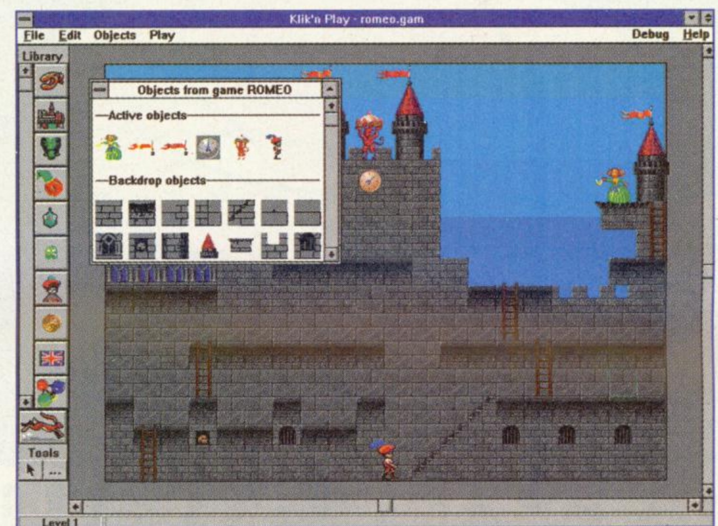


Klik & Play

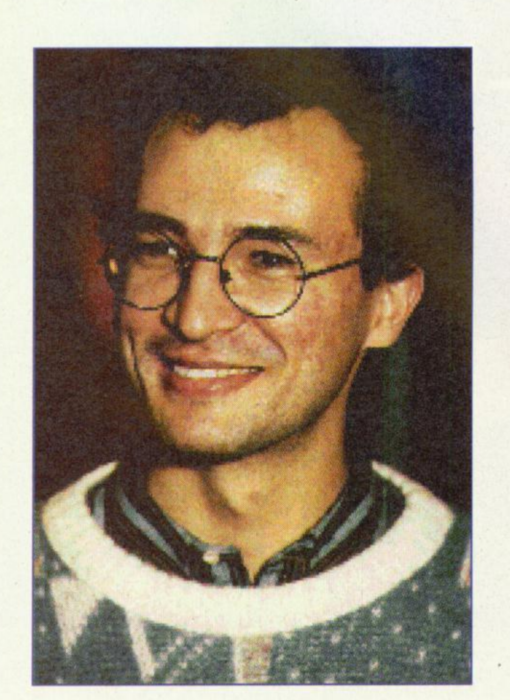
Für alle kleinen Al Lowes und Ed Grabowskis hat Europress einen Editor entwickelt, mit dem Ihr Eure eigenen kleinen Spiele entwickeln könnt

Als wir das erste Mal von diesem Projekt hörten, waren wir schon ein wenig skeptisch. Wir erwarteten etwas, das sich wie ein Kinderprogramm unter Windows mit Bauklötzchen spielte. Und bei der ersten Videodemonstration fühlten wir unsere Befürchtungen bestätigt. Da huschte ein kleiner animierter Skatebord-Fahrer durch die Gegend, um mit einem Gummiball à la *Breakout* irgendwelches Spielzeug vom Regal zu schießen. Viel mehr passierte nicht, und wir hakten insgeheim die Sache ab.

Zwei Wochen später hatten wir die Betaversion auf dem Tisch. Doch was sich da unter Windows zeigte, bot wirklich mehr Möglichkeiten, als die etwas müde Preview auf dem Fernseher ahnen ließ. Natürlich ist dieses Entwicklungsprogramm dennoch nicht unbedingt etwas für den Profi. Im Vergleich zu bestimmten Shareware-Spielen aber ist vor allen Dingen grafisch die Überlegenheit eindeutig. Was den Spielwitz angeht – nun, der liegt beim Entwickler und somit bei Euch.



Raffe, schaffe, Schlößle baue: Mit einem Editor können wir unsere Backdrop-Objects selbst schaffen. Geladene Bilder, die wir dort ebenfalls bearbeiten können, tun es allerdings auch und sind nicht so mühselig zusammenzupixeln.



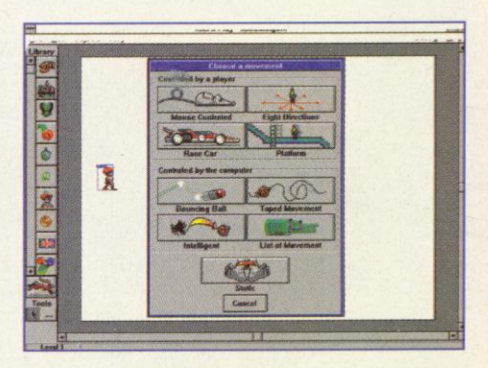
François Lionet, einer der Programmierer dieses Editors

Backdrop Objects

Zur Verfügung stehen Euch eine Reihe von Standard-Hintergrundbildern: Landkarten, Westernstädte, Rummelplätze und sonstige Illustrationen, die Ihr auf die eine oder andere Art bestimmt schon einmal gesehen habt. Belebt wird diese Szenerie mit einer ganzen Palette animierter Sprites bzw. nicht animierten Backdrop-Objekten. Interessant wird die Sache aber besonders durch einen Grafik-Editor. Mit diesem Ding könnt Ihr Eure eigenen kleinen Figuren und Hintergründe kreieren, und da sind der Phantasie keinerlei Grenzen gesetzt. Entweder arbeitet Ihr Euch Pixel für Pixel durch, oder aber Ihr ladet irgendwelche Illustrationen und bearbeitet sie. So könnt Ihr auch Fotos als Hintergrundbilder einsetzen, mit einem Videograbber komplette Animationssequenzen aus Filmen übernehmen oder aber aus eingescannten Fotos Objekte freistellen und ins Gesamtgeschehen einbauen.

Step Through Editing

Der Step Through Editor ist dabei so etwas wie Euer Drehbuch. Hier bestimmt Ihr die Reihenfolge der Reaktionsabläufe bzw. die Wechselwirkung verschiedener Objekte. Einfaches Beispiel: Held A läuft nach vorher definierter Animationssequenz vor dunklem Hintergrund auf eine

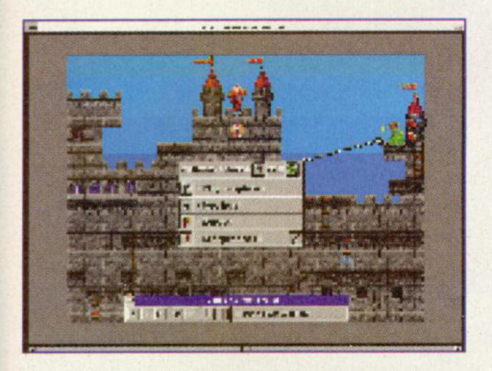


Eines der Kernstücke des Programms. Hier werden die einzelnen Abläufe bestimmt.

Kerze zu. Durch zweimaliges Anklicken dieser Kerze bringe ich unseren Helden mit Hilfe einer zweiten Animationsequenz dazu, die Kerze anzuzünden. Ist dies geschehen, wird ein Befehl aktiviert, der den Hintergrund plus einem versteckten Bösewicht B ins Licht des Geschehens rückt. Dieser Bösewicht geht jetzt mit eindeutiger Absicht auf unseren Helden zu. Jetzt habt Ihr einen vorher definierten Zeitraum zur Verfügung, um den Angriff abzuwehren. Je größer die Reaktionsoptionen sind, desto größer ist auch die Anzahl der benötigten Animationssequenzen, die für Held und Bösewicht erstellt werden müssen. Daher ist es schon wichtig, sich von vorneherein zu überlegen, was Ihr jetzt genau wollt. Ein detailliertes Drehbuch ist für die Entwicklung eines Spiels deswegen absolut notwendig, ansonsten verliert Ihr Euch in einem dramaturgischen Krautsalat.



Wir basteln uns eine Animationssequenz: Nachdem wir die einzelnen Zwischenphasen im Objekteditor festgelegt haben, können wir jetzt das Produkt unserer Mühe in Bewegung sehen und gegebenenfalls verbessern



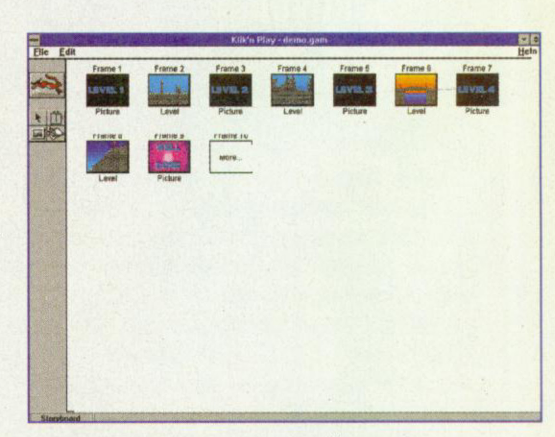
Hier können wir festlegen, was geschieht, wenn Held und Heldin zusammentreffen

Objektanimation

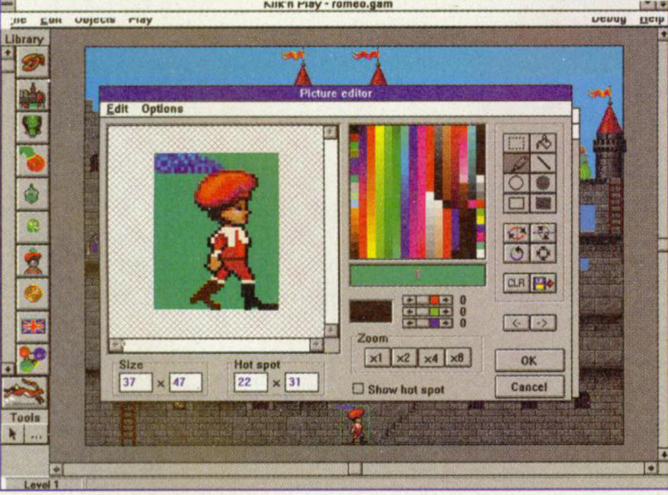
Nicht viel anders ist es bei der Entwicklung eines Shoot'em Up-Spiels. Auch hier müssen Reaktionsketten genau durchdacht werden, sonst habt Ihr das, was man landläufig einen Hänger nennt und Ihr sitzt fest. In der Regel könnt Ihr jedoch aber ein bestimmtes Untermenü den fertigen Teil Eures Machwerks durchlaufen lassen. So erkennt Ihr eigentlich ziemlich schnell, wo Ihr geschludert habt. Auch was die Perfektion in der Animation angeht, kann man natürlich alles auf die Spitze treiben. Von den eigentlich recht üblichen vier bis acht Ansichten, also 90°- bis 45°- Drehungen könnt Ihr aber auch Betrachtungen aus insgesamt 32 verschiedenen Blickwinkeln anfertigen, wohlgemerkt alles mit der Hand. Alleine für die Animation eines halbwegs vernünftig hüpfenden Balles werdet Ihr am Anfang bestimmt einen guten Nachmittag verbringen. Komplexere Figuren wie Pferde oder gar Spinnen sollte man nur nach Vorlage machen, sonst wird das Ganze recht mühselig und frustig. Diese Animationsphasen multiplizieren sich jetzt unter Umständen mit der Zahl der veschiedenen Ansichten, also maximal 32. Eine Heidenarbeit, die sich aber unter Umständen lohnen kann. Je nach dem, welche Anforderungen der Entwickler an sich stellt, kann er sich hier in ausufernden Grafiken ergehen. Einfacher ist dabei die Nutzung von vorhandenen Bildern. Wer also einmal seinen Freund als Shoot 'em Up-Figur einsetzen will, braucht dafür nur einen Fotoapparat und einen Scanner. Das Resultat erregt bestimmt schallende Heiterkeit.

Learning by Doing

Und damit wären wir nämlich beim nächsten Punkt: Wer sich selbst einmal die Mühe gemacht hat, ein Spiel auf der Grundlage dieses Kits zu entwickeln, der wird sehr schnell sehen, wieviel Arbeit in so einer Unternehmung steckt. Außerdem werdet Ihr objektiv besser beurteilen können, wie hoch die Qualität eines Spieles vom produktionstechnischen Standpunkt ist. Da dieses Entwicklungsprogramm mehr im halbprofessionellen Bereich anzusiedeln ist, ist es nur verständlich, daß der Aktionsrahmen relativ begrenzt ist. Aber das ist auch nicht die Absicht von Europress. So kann *Klik & Play* keine Bewegung im dreidimensionalen Raum simulieren. Wer sich also seine eigene kleine Ultima Underworld oder vielleicht sogar einen Flugsimulator basteln will, der wird wahrscheinlich direkt Alt-F4 drücken. Alle anderen können sich getrost auf den Oktober freuen. *ps*



Und fertig ist das Spiel: In der Übersicht haben wir alle Levels auf einen Blick



Es muß nicht immer harmlos sein: Wer Lust auf Abgründiges hat, der kann es hier zum Laufen bringen. Auch fertige Files können geladen und bearbeitet werden. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Name:	Klik & Play
Hersteller:	Europress
Geplant für:	PC, Windows
Erscheinungstermin:	Oktober 1994

Software Sorcery

Für gewöhnlich erwartet man nichts sensationell Unterhaltendes, wenn sich Staat und Marine in die Belange einer Softwarefirma einmischen. Wir plauderten mit James Jones, dem Chef von "Software Sorcery" über die Arbeit mit der Navy, neue Produkte und Perspektiven.

PP: Wie hat die Firma "Software Sorcery" ihren Anfang genommen?

JJ: Die Firma wurde 1989 gegründet – eigentlich zunächst als Programmierfirma für Auftragssoftware. Das entwickelte sich aber sehr schnell in Richtung "Scripts für Computersoftware" – in der ganzen Bandbreite von Unterhaltung, bis hin zu den Trainingsprogrammen für die Navy. Ich hatte vorher ein paar Jahre auf dem Verteidigungssektor gearbeitet und daher schon meine Kontakte. Wir haben uns von Anfang an für beide Möglichkeiten die Tür offen gehalten: Einmal für die militärischen Simulationen, zum anderen für die Spieleindustrie. Beide Verträge haben wir zufällig zum gleichen Zeitpunkt bekommen. Unser erster Software-Titel, "Sea Rogue", ist Anfang '92 von Microprose herausgebracht worden; das erste Programm für die Navy war '91 fertig.

PP: Wart ihr nicht völlig überwältigt, als der erste Computerspielvertrag zeitgleich mit dem Navy-Auftrag reinkam?

JJ: Naja, das Spiel war so gut wie fertig und wir hatten schon bei vielen Firmen angeklopft – und keiner wollte es so recht haben, bis es schließlich komplett war und keine Arbeit mehr machte. "Microprose" war eine der letzten Firmen, an die wir uns gewandt haben, sonst hätten wir es selbst publiziert. Man hatte uns gewarnt, daß "Microprose" nichts "an der Haustür" kauft ...

Daß es schließlich geklappt hat, hatten wir einigen schon bestehenden Kontakten zu verdanken, mit Sid Meier zum Beispiel. Aber "Microprose" hatte, wie gesagt, keine Mühe mehr damit.

Der Navy-Deal war durch einige Demos, die wir vorher gemacht hatten, auch schon ziemlich weit ausgearbeitet.

PP: Trotzdem: Eure Arbeit auf dem militärischen, dem Lernsoftware- und Entertainmentmarkt ist schon eine ziemlich wilde Mischung. Ergibt das nicht eine etwas schizophrene Arbeitsatmosphäre?

JJ: Wir halten uns ein zwei ganz einfache Grundregeln. Nummer eins ist, Spaß zu haben. Das wissen besonders unsere uniformierten Kollegen zu schätzen, weil ihre Arbeit teilweise sehr trocken ist. Nummer zwei ist, ständig bereit zu sein zu lernen. Es passieren täglich so viele interessante, sensationelle Dinge – und wenn man nicht ständig auf dem laufenden bleibt, stagniert man. Das kann nicht gut sein.

PP: Wie kam es, daß du deine "militärische Karriere" beendet und dein Glück auf dem Spielemarkt gesucht hast?



JJ: Es gab einige Arten von Spielen, die so bisher noch nicht dagewesen waren und die für mich eine Herausforderung darstellten. Außerdem war ich auf reichlich Cocktailparties und lernte Leute kennen, die in der Spielebranche sind. Ich dachte mir: Was die können, kannst Du auch — und vielleicht noch besser. Genau diese Menschen haben mir auch geraten, mich als Spieledesigner zu versuchen — das macht gute Freunde aus. Irgendwann war ich an dem Punkt angelangt, an dem ich entweder einen Rückzieher machen oder voll durchstarten mußte. Aus dieser Situation heraus entwickelte sich dann "Sea Rogue".

PP: Betrachtest du durch die Arbeit für die Navy eure Spiele auch als eine Art "Mini-Training"? Wie beeinflußt sich das gegenseitig?

JJ: Ich glaube, daß wir in allem, was wir tun, ein "erzieherisches Element" haben. Der Trick dabei ist, daß man hinterher nicht merkt, daß man etwas gelernt hat. Wir wollen, daß ein Spiel Spaß macht, aber auch, daß man irgendetwas davon mitnimmt, und das ist manchmal gar nicht so einfach zu verwirklichen.

Bei "Sea Rogue" lernt man z.B. etwas über historische Zusammenhänge, über



Dragon Lore
Die legende beginnt.™
CRYO
MINDSCAPE

Ozeanographie, Navigation, Breiten- und Längengrade usw. Alles Dinge, über die man in der Schule zwar schon einmal gestolpert ist, sie aber dann doch wieder vergessen hat, weil man sie im Alltag kaum anwenden konnte. Wir reaktivieren das "verschüttete Wissen" im Verlauf eines Spiels — und der Spieler hat auch noch Spaß dabei.

PP: Was ist der größte Unterschied zwischen dem Programmieren für militärische und zivile Zwecke?

JJ: Bei den militärischen Programmen muß man sehr, sehr sorgfältig auf die kleinsten Details achten – schließlich sind diese Simulationen dazu da, um einem Piloten, Matrosen oder den Insassen eines U-Boots in einer kritischen Situation das Überleben zu ermöglichen. Wir müssen bei der Arbeit daran sicherstellen, daß wir wirklich alles getan haben, um die Situation so realistisch wie möglich, mit allen Konsequenzen, darzustellen – es könnten Menschenleben davon abhängen.

PP: Also ist der Unterschied der, daß die militärischen Programme "realer" sind?!

JJ: So real, wie wir sie machen können. Das kann man in den Trainingssitzungen an den körperlichen Reaktionen der Leute ablesen. Viele von ihnen waren schon einmal in einer solchen, lebensbedrohlichen Lage – unsere Szenarien sind oft an tatsächlichen Vorfällen orientiert.

PP: Ihr habt ja sicher extrem strenge Auflagen, die es Euch verbieten, militärische Neuentwicklungen auch für eure Spiele zu verwenden. Gibt es da nicht eine "Grauzone" der neuen Technologien, die kurz vor dem Bekanntwerden stehen und die euch einen guten Vorsprung vor der Konkurrenz sichern könnten?

JJ: Wir benutzen dafür die sogenannte "Triple Threat"-Regel, mit der ich zuerst als Reporter Bekanntschaft gemacht habe: Wenn man aus drei voneinander unabhängigen Quellen exakt die gleichen Informationen über eine Sache bekommt, kann man sicher sein, keine Staatsgeheimnisse zu verraten. Dann kann man beruhigt diese Fakten in einem Spiel verwenden.

PP: "Software Sorcery" hat auch historische Simulationen gemacht, "Jutland" zum Beispiel, wo nie ganz klar war, ob nun Deutschland oder England der Sieger war. Wen hältst du als Computerstratege für den Gewinner der historischen Schlacht?

JJ: Um das eindeutig zu entscheiden, hätte es eine "zweite Runde" geben müssen. Ich würde sagen: Es war ein klares "Unentschieden". Beide Seiten haben ihre Aufträge ausgeführt und schließlich haben sich beide aus dem umkämpften Territorium zurückgezogen. Was die Verluste angeht, ist der Ausgang ebenfalls umstritten; es kommt darauf an, wie man sie zusammenrechnet, wenn man soweit gehen will.

Politisch gesehen war es natürlich ein Sieg für England, aber wenn die Deutschen zurückgekommen wären und die Briten noch einmal in einen Kampf verwickelt hätten, wäre vielleicht der ganze Krieg anders ausgegangen.

PP: Aus fast jeder historischen Situation läßt sich ein spannendes Spiel machen – oder eine todlangweilige Dokumentation. Wie macht ihr es, daß der Spieler bei der Stange bleibt – was ändert ihr an den Fakten?

JJ: Das Wichtigste ist natürlich, daß die Sache so oder so ausgehen kann. In "Jutland" ist es theoretisch auch für die deutsche Seite möglich, den Krieg zu gewinnen. Man muß nur die britischen Schiffe so dezimieren, daß sie sich zurückziehen, um ihre Heimatgewässer zu verteidigen. Oder man schickt Truppen nach Frankreich, um der britischen Seite den Nachschub an frischen Kräften abzuschneiden – das ergibt zu Lande ein völlig neues Kräfteverhältnis. Die Seeschlachten waren sowieso von den Landaktionen abhängig.



Escape from the Dead Zone: Edel-Menüs in voller Pracht

PP: Werdet ihr in der nächsten Zeit auch Simulationen rausbringen, die nicht auf dem Wasser spielen?

JJ: Zunächst gehen wir mal "unter Wasser": Noch dieses Jahr wird es eine U-Boot-Simulation mit dem Namen "Fast Attack" geben. Danach werden wir uns mit der Fliegerei beschäftigen: Einmal haben wir eine "Top-Gun"-Simulation, bei dem der Spieler sich durch eine Fliegerausbildung kämpfen muß. Ein zweites Spiel gibt ihm die Befehlsgewalt über einen Carrier-Einsatz; es wird "Carrier Air Group" heißen und '95 erscheinen.

PP: Im Entwicklerteam von "Fast Attack" arbeitet wirklich ein ehemaliger U-Boot Kapitän mit?! Das ist doch ein Riesenvorteil für euch ...

JJ: Absolut, ja! Das gibt uns natürlich ein hohes Maß an Glaubwürdigkeit und Integrität, die die Spieler auch zu schätzen wissen. Jim Frantz, über den wir hier reden, war Kapitän auf der "USS Barb". Seine Aufgabe war es, leise und möglichst unentdeckt die Gewässer für andere U-Boote zu erkunden, Routen von Frachtschiffen und anderen Schiffen zu verfolgen und — verkürzt gesagt — den Frieden zu bewahren.

Das Resultat aus der Zusammenarbeit mit ihm ist ein wirklich nervenzerfetzend spannendes Spiel. Man erlebt die Spannung mit, die er in seinem Job "live" hatte, kann die Situationen richtig nachempfinden.

PP: Auf vielen Meetings und selbst auf der CES werden Entwickler immer als langhaarige Freaks dargestellt, die unglaublich lange und und zu den unmöglichsten Uhrzeiten arbeiten. Wie paßt das mit den Jungs vom Militär zusammen – wie kommen die überhaupt miteinander klar?

JJ: Ausgezeichnet! Der Schlüssel zu einer guten Arbeitsatmosphäre ist, daß der Job Spaß machen muß; daß man sich darauf freut, am nächsten Tag wieder ins Büro gehen zu dürfen. Irgendwann hat man dann nicht mehr das Gefühl, daß das, was man tut, "Arbeit" ist.

Wir haben eine sehr gute Zusammenarbeit unter den Grafikern, von denen tatsächlich einige lange Haare haben, den Programmierern, Designern und den technischen Entwicklern. Jeder von ihnen wird mit dem gleichen Respekt und manchmal auch mit der gleichen Verachtung behandelt.

PP: Wie läuft bei euch in der Firma der Prozeß der Entwicklung eines neuen Spiels ab?

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!



UNGLAUBLICH: JEDES PROGRAMM AUF TASTENDRUCK EINFRIEREN!!



ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN



ACTION REPLAY IST JETZT MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTER-SPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.



BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



ACTION REPLAY ist zukunftsorientiert und durch ein Eprom-Update einfach auf den neuesten Stand zu bringen.



ACTION REPLAY GIBT DEM PC MEGA POWER !



BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



AUSGABE 6/'94: "Auf diese Hardware haben Sie gewartet !"

Ältere Versionen von PC Action Replay werden für DM 40,00 zzgl. Versandkosten auf Version 3.0 umgerüstet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay an uns ein.

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

PCAR994

DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

JJ: Wir haben einen groben Entwurf, um was es in dem neuen Spiel eigentlich gehen soll und recherchieren dann die entsprechenden Fakten.

Wir haben ein Extra-"Research Department", das uns über alles Erdenkliche Informationen besorgen kann – und das ist auch nötig.

Zum Beispiel bei "Air Carrier Group": Wieviel Treibstoff kann so ein Carrier tragen? Welche Strecken kann er in einer bestimmten Zeitspanne zurücklegen? Das sind Details, die später in dem Spiel auftauchen werden und die man unbedingt wissen muß, wenn man glaubwürdig sein will!

Wenn das Faktensammeln abgeschlossen ist, gibt es einen ersten Entwurf des Scripts. Wir fertigen Bildschirmschablonen und Artworks an, damit man ein Gefühl dafür bekommt, wie das Spiel schließlich einmal aussehen soll. Danach wird das Script soweit fertiggestellt, daß die Programmierer damit arbeiten können.

PP: Seid ihr bei der Suche nach Informationen schon einmal mit Befragungen oder Überwachung durch die Regierung konfrontiert worden, so wie es Rollenspielentwickler Steve Jackson oder Schriftsteller Tom Clancy schon passiert ist?

JJ: Nein, das ist uns noch nicht passiert, weil wir unsere Fakten aus allgemein zugänglichen Publikationen beziehen, die den Segen der Navy bereits haben. Das "Janes War Book" ist zum Beispiel eine der ersten Quellen, aus denen wir unseren technischen Wissensdurst stillen. Dann gibt es eine ganze Reihe weniger detaillierter, eher überblicksorientierter Textbücher, die teilweise am "Naval War College" geschrieben worden sein könnten. Diese Bücher sind jedem frei zugänglich – man bekommt sie in jeder besseren Leihbibliothek. Wir haben also keinerlei Probleme auf diesem Gebiet. Wenn die Fakten schon öffentlich gemacht worden sind und Bilder dazu existieren, können wir sie auch in einem Spiel einsetzen.

PP: Was hältst du von dem Bewertungssystem, das für Computer- und Videospiele eingeführt werden soll?

JJ: Hätte das jemand vor drei oder vier Jahren vorgeschlagen, hätte ich ihn wahrscheinlich für verrückt erklärt. Aber mittlerweile hat sich viel auf dem Spielemarkt getan und es gibt einige Programme, die meiner Meinung nach die Grenzen des guten Geschmacks eindeutig übertreten. Wenn das Publikum meint, wir Spieledesigner würden "Sitte und Anstand" verletzen, bin ich dafür, das Bewertungssystem einzuführen. Vielleicht hilft es den Spieleproduzenten, Sachen wieder ins Reine zu bringen, auf die sie bisher zu wenig geachtet haben ...

PP: Was ist dein persönlicher Favorit unter euren Spielen?

JJ: Gute Frage ... Viele aus meinem Team halten immer noch starrköpfig an "Jutland" fest; es gibt auch einige, die "Aegis" über alles lieben. Die beiden Spiele, die gerade fertiggestellt werden, konnten noch nicht von allen probegespielt werden, also weiß ich nicht, wie sie hier in der Firma ankommen. Aber für "Fantasy Fiefdom", ebenso wie für "Phoenix Fighter" haben wir das Fanpotential in der Firma: eingeschworene Rollenspielfreaks einerseits und auf der anderen Seite die "Star Wars"-Anhänger. Wie gesagt, eine gute Frage. Ich habe so viele "Lieblingsspiele", auch von anderen Firmen!



Escape from the Dead Zone: Navigation leicht gemacht

PP: Und die wären?

JJ: So aus dem Stegreif? Die Spiele, die mich am längsten an den PC gefesselt haben, waren "Civilization" und ein Spiel, das Sid Meier in den späten 80ern herausgebracht hat: nämlich "Pirates".

Viele Leute aus meinem Team sind zu nichts anderem mehr gekommen, seitdem sie sich an "Doom" herangewagt haben – aber das ist ja normal, nach allem was ich so höre.

PP: Selbst Jay Wilbur mußte zugeben, daß "id" ein kleines "Arbeitsausfall-Problem" damit hatte ...

JJ: Ganz so schlimm war es bei uns nicht, aber wir haben über dieses Thema diskutiert ...

Ach ja, die "Falcon"-Serie hat mir gut gefallen. Außerdem gab es noch ein paar Titel von Microprose, die ich ganz gelungen fand ...

PP: Was war der "dickste Fisch", der euch in eurer Firmengeschichte durch die Lappen gegangen ist?

JJ: Wir haben uns manchmal gefragt, ob wir nicht von Anfang an auf dem Cartridge-Markt hätten einsteigen sollen – ob sich das nun ausgezahlt hätte oder nicht. Wir sind im Moment allerdings mehr an der CD-ROM-Entwicklung interessiert.

PP: Was war der witzigste Vorfall in der Firmengeschichte von "Software Sorcery"?

JJ: Meinst du den von gestern oder vorgestern ...? Das ist nicht leicht zu beantworten ... Ich erinnere mich zum Beispiel an eine Sache, wo wir das gesamte Team zum Pferderennen nach Delmar hingekarrt haben. Jeder bekam etwas Taschengeld, das er für Essen, Trinken oder was auch immer ausgeben konnte. Manche Leute kauften Wettscheine — schließlich war es ja ein Pferderennen. Im Verlauf des Rennens ging eine seltsame Veränderung mit ihnen vor: Genau die Leute, die in der Firma immer still und introvertiert waren, brüllten Schimpfwörter, die einem gestandenen Seebären die Schamesröte ins Gesicht getrieben hätten, wenn ihr Pferd nicht so lief, wie es sollte. Ich war völlig fassungslos — das war ein echtes Erlebnis.

PP: Was ist dein ausgefallenstes Hobby?

JJ: Das ist jetzt wirklich eine seltsame Frage – die hat mir vorher noch niemand gestellt. Letztens habe ich einen Spielautomaten in meinem Büro installieren lassen – ich weiß allerdings nicht, ob das besonders "ausgefallen" ist ... Außerdem sammle ich noch Schwerter – reicht das als Antwort?

PP: Kannst du uns noch ein paar "Insider-Infos" über eure neuen Spiele geben?

JJ: "Phoenix Fighter" wird ein Space-Adventure mit Rollenspielcharakter werden. Momentan ist es gerade in der Testphase, die wir aber ziemlich schnell abgeschlossen haben werden. Der Ort an dem es spielt ist eine Art Strafkolonie im All. Die Insassen und ihre Nachkommen sind in Raumschiffwracks eingeschlossen. Die Aufgabe des Spielers ist es, ein Raumschiff zu bauen, das schnell genug ist, die Linien der Föderationsblockade zu durchbrechen und in den freien Raum zu entkommen. Zeitlich haben wir das Spiel

gerade so weit in der Zukunft angesetzt, um uns technisch noch sicher zu fühlen — aber auch weit genug um klarzumachen, daß es kein "1997-Szenario" ist.

PP: Muß man technisch begabt sein, um das Raumschiff zusammenzubasteln?

JJ: Überhaupt nicht! Die Informationen, die man dafür braucht, werden in einer Reihe von Blaupausen geliefert; man hat genügend Spielraum, um zu entscheiden, wie und wann man welche Spielzüge macht.

Man kann eigene Waffen und Schilde bauen, ganz nach den bestehenden Bedürfnissen. Wir geben dem Spieler nur die Werkzeuge in die Hand, mit denen er arbeiten kann. Er kann also z.B. ein Schiff mit unüberwindlichen Defensivkräften entwerfen — oder es zu einer fliegenden Kampfmaschine ausbauen.

PP: Euer zweites neues Spiel, "Fantasy Fiefdom" scheint auf den ersten Blick eher die Simulation eines mittelalterlichen Ritterturniers zu sein als ein Rollenspiel. Enthält es auch die "traditionellen" Rollenspielelemente?

JJ: Ich glaube die Antwort ist ja. "Fantasy Fiefdom" spielt im 11. Jahrhundert, der Zeit von Richard Löwenherz, in der es eine Menge politischer Unruhen gab. Richard, die Kirche und die Kreuzzüge spielen eine wichtige Rolle. Die Aufgabe des Spielers ist es, sein Lehen so zu unterhalten, daß er genug Steuern zahlen, den Landbesitz vergrößern und seinen politischen Einfluß ausdehnen kann. Der Erfolg hängt ganz von seinem persönlichen Ehrgeiz ab. Man kann in diesem Spiel sogar König werden, aber das ist sehr, sehr schwer.

PP: Was hat es mit "Buccaneers" auf sich?

JJ: "Buccaneers" ist meine Antwort auf die alten Piratenfilmklassiker à la "Der rote Korsar". Es wurde Zeit, daß es mal wieder ein Piratenabenteuer gibt. Wir versetzen den Spieler in die Zeit so gegen Ende des 16., Anfang des 17. Jahrhunderts und er kann sich entscheiden, was er sein will: ein Gentleman-Freibeuter oder ein wirklich finsterer, blutrünstiger Pirat.

PP: Und wenn er sich für den "Bösen" entscheidet – kann er dann immer noch das Spiel gewinnen?

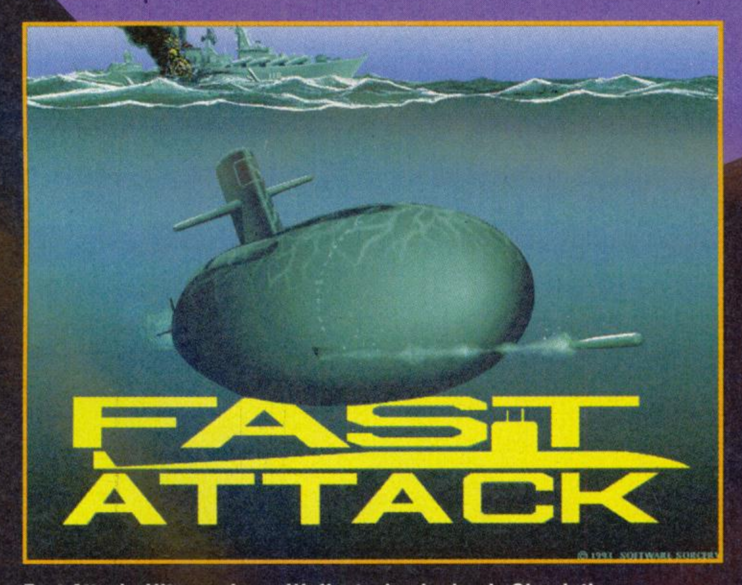
JJ: Aber sicher – dafür gibt es sogar historische Beispiele! Henry Morgan zum Beispiel hatte nun wirklich einen schlechten Ruf zu verteidigen. Er war ja nicht gerade der Prototyp eines "edlen Freibeuters". Trotzdem wurde er in seiner späteren Laufbahn Gouverneur von Porta Royale und Berater des Königs, wenn ich mich recht erinnere. Und es gibt noch einige andere Finstermänner, die zu Ruhm, Wohlstand und gesellschaftlichem Ansehen gekommen sind.

PP: Und was ist mit "Treasure Hunters"?

JJ: Das ist mein persönliches Lieblingsprojekt, das wahrscheinlich noch rechtzeitig zu Weihnachten fertig sein wird.

In diesem Spiel steckt eine Menge Folklore – Sagen und Mythen, mit denen wir alle aufgewachsen sind. Den Rahmen der Geschichte bildet eine Firma, die man gründen muß, um Artefakte von Museen oder Sammlern aufzukaufen. Dann geht man den Sagen nach, die sich um die Gegenstände ranken – dafür muß man natürlich an die verschiedensten Plätze reisen und sozusagen seine "Hausaufgaben" machen. Schließlich entwickelt sich das Spiel zu einem Abenteuer nach "Indiana Jones"-Manier: Man findet den Schatz, birgt ihn und bringt ihn wieder dahin, wo er hingehört.

Das Interessante an diesem Spiel ist, daß die Geschichten, um die es hier geht, wirklich internationale Folklore sind: Jeder hat schon einmal davon gehört und kennt einen Sagenschatz.



Fast Attack: Ultramoderne Waffentechnologie als Simulation

PP: Was sind denn deine Lieblingsgeschichten in diesem Spiel?

JJ: Da muß ich noch einmal auf Henry Morgan zurückkommen: Sein Piratenschatz wurde nie gefunden – es handelt sich um die Kleinigkeit von umgerechnet zwei Milliarden Dollar. Auch die Sage um Dschinghis Khan, der mitsamt seinem Schatz begraben wurde, fand ich aufregend ...

PP: Soviel zu Vergangenem – welche technischen Entwicklungen in der näheren Zukunft findest du spannend?

JJ: Wenn der Pentium das hält, was "Intel" verspricht, werden wir nächstes Jahr eine ganze Reihe von extrem schnellen Computern auf dem Markt haben.

Ich bin begeistert von der Entwicklung auf dem CD-ROM Sektor – endlich wird das "Informationszeitalter", über das schon jahrelang gesprochen wurde, für weite Teile der Bevölkerung erfahrbar und anwendbar. Auch die Grafikkarten werden immer besser und schneller – wir haben also viel mehr Möglichkeiten, den Spielern oder den anderen Anwendern Wissen zu vermitteln.

Der Markt überschreitet mittlerweile die Grenzen des reinen "Entertainments" und wir gehen wirklich aufregenden Zeiten entgegen. Wenn man etwas Phantasie und die Werkzeuge dazu hat, kann man auf diesem neuen Markt viel erreichen – von unternehmerischer Seite her, aber auch als Visionär, als kreativer Mensch.

PP: Wird es Fortsetzungen zu "Jutland" oder "Aegis" geben?

JJ: Für "Jutland" planen wir eine Fortsetzung, die den 1. Weltkrieg auf einer globalen Ebene behandelt. Es geht nicht mehr nur um den Seekrieg, sondern auch um das, was sich an Land abgespielt hat. Das Spiel ist sehr historisch orientiert und beschäftigt sich auch mit den Gründen und den Auswirkungen einzelner Kämpfe. Wahrscheinlich wird es im ersten Viertel-jahr '95 fertig sein.

PP: Und wohin geht der Kurs von "Software Sorcery" allgemein? I

JJ: Unsere Zielgruppe für dieses Jahr sind die Vier-, bis Zwölfjährigen; später werden wir dann auch Lernsoftware für das High-School- und Collegealter machen – wahrscheinlich schon gegen Ende des nächsten Jahres.

Momentan bemühen wir uns um die Zusammenarbeit mit Experten verschiedener Forschungsdisziplinen, um den Realismus noch weiter zu steigern

Brenda Garno / vw



N.E. Thing Enterprises
Das Magische Auge CD-ROM



Ich glaube, ich sehe was. Nämlich schwarz. Mittlerweile kann man nirgendwo mehr hingehen, ohne über diese Waberbilder zu stolpern, die bei lässigem Hinschielen ihr kryptisches Bild-im-Bild enthüllen. Mit Verlaub, es reicht. Schlimm genug, daß dem geneigten Betrachter schon beim längeren Fixieren der normalen Drucke schon schlecht wurde, aber das, was Hanser in seiner Ars Edition verbockt hat, geht eindeutig zu weit. Zwar wird hier darauf hingewiesen, man könne sich die bunte Kleckserei auch ausdrucken lassen. Wer aber bitteschön nennt schon einen Farbdrucker sein eigen, der vor allen Dingen auch die notwendige Qualität liefert. Und so muß man also mit dem Computer-Monitor vorlieb nehmen. Das Resultat ist verblüffend wie durchschlagend: Schon in der Hälfte der Zeit wird einem durch das Geflimmere schlecht, die Netzhaut erleidet einen Strahlenschock und löst sich sang- und klanglos vom Inneren meines Augapfels ab. Außerdem, wer reinigt mir bitteschön jedesmal den Bildschirm, wenn meine Nase einen Fettstupser hinterlassen hat? *ps*

Name: Das Magische Auge
Verlag: Carl Hanser
ISBN: 3-7607-1132-4
Preis: 49,80 Mark

Urotsukidoji
Legend of the Overfiend



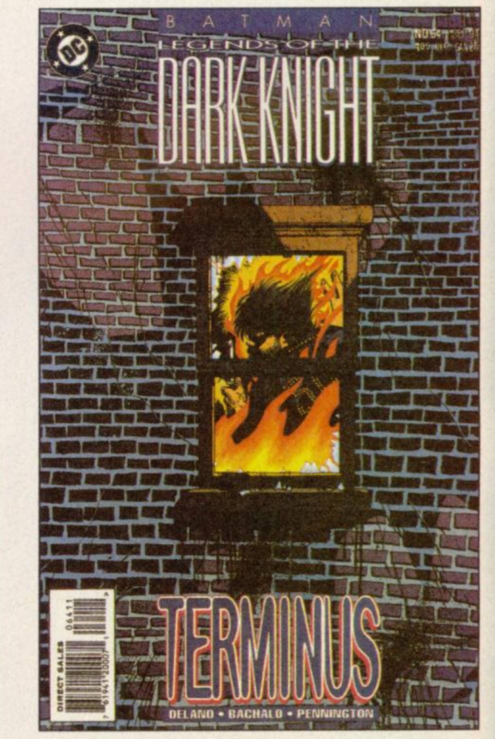
Dem Manga-Kenner geht der Name *Urotsukidoji* mittlerweile so flüssig und flott über die Lippen, wie der Griff zur Brieftasche, wenn ein neuer Teil der abgefahrenen Zeichentrickserie im Laden steht. Als britische Importversion sind Film und Serie auf PAL-VHS-Kassetten und mit englischer Synchronisation zu bekommen. Das ist zwar praktisch, aber leider wird die eigene Bequemlichkeit mit einer erheblich geschnittenen Version des Mangas erkauft – auch die Briten sind da sensibel. Nachteil der amerikanischen Umsetzung: Die gibt's nicht in PAL, ebensowenig wie die japanische, bei der man zudem mit der Sprachbarriere zu kämpfen hat. Einfacher ist für den hiesigen Manga-Freund der Griff zur New Machine-CD. New Machine ist in den USA ein bekannter Publisher von saftiger Erwachsenenunterhaltung auf CD-ROM. Der Film ist in 11 Kapitel unterteilt, die sich per Mausklick ebenso anwählen lassen, wie schneller Vorlauf oder Pause. Aber auf vollen Bildgenuß muß der Computerbesitzer verzichten: Der Film läuft nur in einem kleinen Fenster ab und nutzt nicht den vollen Bildschirm. Außerdem leidet die Qualität deutlich im 256-Farbenmodus. Wohl dem, der eine Grafikkarte hat, die entweder Echtfarben (32000 oder 64000) oder gar Truecolor (über 16 Millionen) darstellen kann. An eine Laserdisc oder ein Video kommt die Bildqualität selbst dann noch nicht heran – deutlich sind immer noch die Pixel und bei schnellen Sequenzen Schlieren zu sehen. Kurzum: Wäre die Qualität besser und der Bildausschnitt größer, wäre die *Urotsukidoji*-CD-ROM ein Highlight für jeden Sammler sogenannter Hentai-Filme. So raten wir vom Kauf ab. *mh*

Name: Urotsukidoji
Hersteller: New Machine Publishing
Bezugsquelle: Up to Disc/Kaarst
Zirka-Preis: 150 Mark

Legends of the Dark Knight
DeLano, Bachalo, Pennington: Terminus

"Legends of the Dark Knight" war schon seit seiner Etablierung eine kleine Experimentierwiese für neue Erzählformen gewesen. Im Anschluß an Frank Millers "The Dark Knight Returns" war man bei DC auf die Idee gekommen, eine Reihe zu entwickeln, die dasselbe "intellektuellere" Publikum ansprach, das kurz zuvor mit der Düsterversion von Batman angelockt wurde. Chris Bachalo ist vor allen Dingen bekannt geworden als Zeichner der Vertigo-Serie "Shade the Changing Man", wo er die Schnapsnase zum ästhetischen Mittel der Comicliteratur erhob. *ps*

Name: DeLano, Bachalo, Pennington/Terminus
Reihe: Legends of the Dark Knight
Verlag: DC
Preis: 2.75$
Bezugsquelle: Comicladen Edeltraud Schmidt Peter-Vischer-Weg 6, 91586 Lichtenau



Der Weg ins Multimedia-Land mit CD-ROM





THEMEN

Das Zeitalter des Infotainments hat begonnen. Videoclips zeigen, wo es in der Stadt langgeht. Werbespezialisten lassen Formen fließen.



ANWENDUNGEN

Ihre Multimedia-Maschine macht Sie zum Toningenieur, Werbefilmer oder Videoclip-Regisseur.



SPIELTRIEB

Die besten Games der Saison: Spannende Adventures und Partnerspiele auf einen Blick.



FUTURE

Der heiße Tip heißt ISDN: Der 64-KBit-Anschluß der Telekom lohnt auch für den Privatmann



STORY

Zur richtigen Ausrüstung gehören nicht nur ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte. Wie Sie zu Ihrem maßgeschneiderten Multimedia-System kommen, erfahren Sie in XTRA Media.



SYSTEME

Die Computer-Hersteller setzen auf Kommunikation: Brandneue Multimedia-Systeme zu brandheißen Preisen.



BAUSTEINE

XTRA Media stellt detailliert die Grundlagen vor.



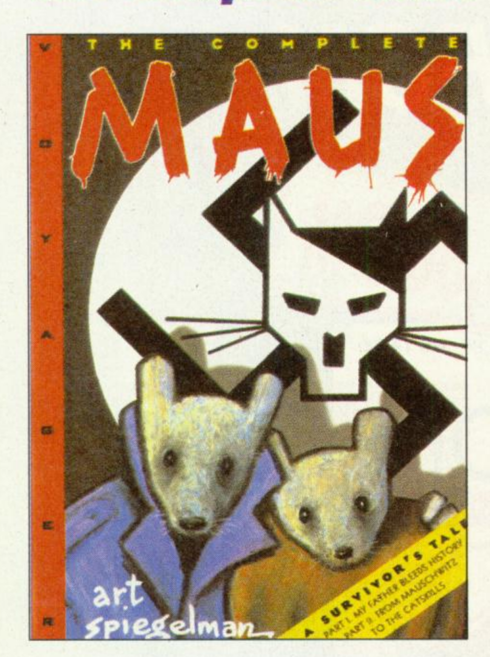
SOFTWARE

Die richtige Software für Ihr Multimedia-Center im Überblick.

Starten Sie mit XTRA Media in die neue Multimedia-Welt mit CD-ROM der EXTRAKLASSE!

Ab 22.09. im Handel

Art Spiegelman:
The Complete Maus CD-ROM



Als *Maus* vor einigen Jahren als Buchversion auf den europäischen Markt kommen sollte, war es mal wieder die deutsche Version, die für Ärger sorgte. Die Übersetzung muß solche Abweichungen aufgewiesen haben, daß Spiegelman sein Veto einlegte und zumindest Nachbesserungen verlangte. Es war schon gewagt, den Genozid an den Juden mit Hilfe von Katzen und Mäusen zu erzählen, und jeder andere wäre an dieser Aufgabe wohl auch kläglich gescheitert. Wenn man *Maus* jedoch liest, so kann man sich eine andere Umsetzung gar nicht mehr vorstellen. Spiegelman hat so behutsam die Geschichte seines Vaters Vladek nacherzählt, daß die beiden Bände über den Kreis der Comicleser hinausgingen und auch in den gehobenen "Kulturkreisen" Betroffenheit auslösten.

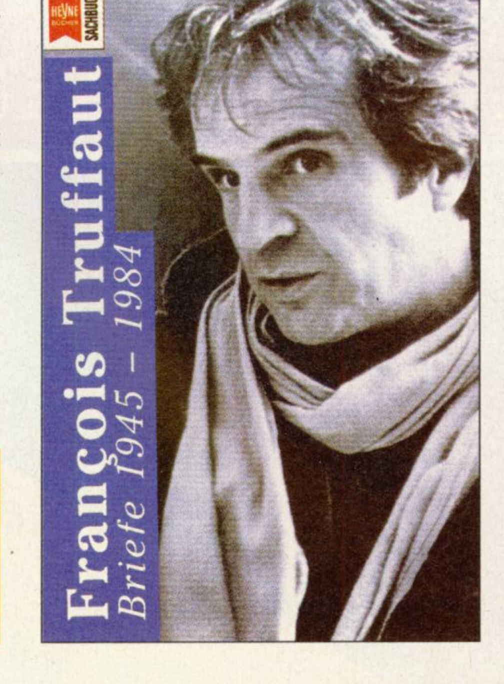
Zusammen mit dem rührigen und innovativen Voyager-Label produzierte Spiegelman jetzt eine CD-ROM, die wohl auch für den Autor nicht ganz einfach gewesen sein muß. Denn das, was hier vorgeführt wird, ist mehr als ein Comic plus netten Hintergrundinfos. Alle wichtigen Szenen werden von Spiegelman im O-Ton kommentiert, es gibt einen Familenstammbaum, die kompletten Interviewaufzeichnungen mit Arts Vater Vladek und eine Skizzenabteilung, die das ganze Werk im Entstehen zeigt. Über die deutsche Version, die bei Rowohlt im Oktober erscheinen soll, gab es bis zum Redaktionsschluß keine weiteren Informationen, als daß sie sowohl für den Mac als auch den PC, da unter Windows, vertrieben werden soll. *ps*

Name: Art Spiegelman: Maus
Verlag: Rowohlt Systhema
ISBN: 3-634-23003-7 (Mac)
3-634-23002-9 (PC)
Preis: 98 Mark

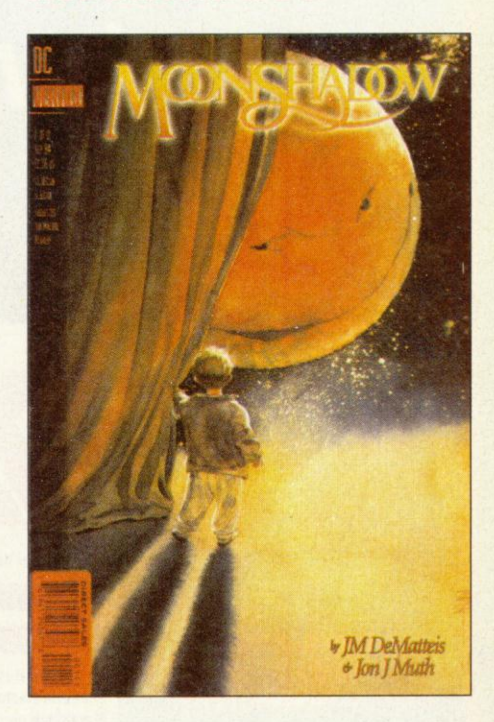
François Truffaut, Briefe 1945 – 1984

Truffauts Buch "Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht" ist bis heute der Klassiker der Filmliteratur. Auch seine Filme hoben sich vom typisch französischen Leidenskino ab. Eigentlich hat er es immer geschafft, noch im letzten Moment die Kurve zu kriegen, bevor man vor Wehleidigkeit in seinem Sessel verschmalzte. Daß er mehr das Kino als sich ernstnahm, zeigte seine Rolle bei Spielbergs erzkommerziellen Kassenschlager "Close Encounters", ein Part, der ihm wohl einen diebischen Spaß bereitet haben muß. Ein glänzendes Buch, das mehr über den Regisseur erzählt als jede Biografie. *ps*

Name: François Truffaut, Briefe 1945 – 1984
Verlag: Heyne Sachbuch
ISBN: 3-453-07821-7
Preis: 36 Mark



DeMatteis/Muth:
Moonshadow



Ach ja, die goldenen achtziger. Für die Comics war es die fruchtbarste Zeit seit langem. Die Amerikaner schickten sich langsam an, die Europäer mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Nämlich fort von der üblichen Superheldenplotte, wo man die Hefte schon seit den sechziger Jahren gelesen haben mußte, um zu verstehen, worum es bei all den Crossovers, Paralleluniversen und Mutanten ging. Marvel erkannte sehr schnell, daß sich mit "Graphic Novels", in sich geschlossene Miniserien mit literarischem Schwerpunkt, gut Kohle machen ließ. Die Folge war ein Ableger namens Epic, der sozusagen der Kontrapunkt zur allgemeinen Reihe war. 1986 erschien dort "Moonshadow" zum ersten Mal und erlangte dort legendären Ruhm. Die Originalhefte werden mittlerweile zu Höchstpreisen gehandelt. Was nun früher "Epic" war, ist heute DCs "Vertigo", eine kleine anspruchsvolle Reihe, die ein wenig jenseits des ganzen Rumtatas steht und Leute mit einem etwas verquereren Geschmack bedient. Also Leute, reist zurück in die Vergangenheit und kauft Euch diese 12 Hefte. Wäre die Reihe ein Computerspiel, meine Wertung würde bei satten 90% liegen. *ps*

Name: De Matteis/Muth: Moonshadow
Verlag: DC Vertigo
Preis: 2.25$
Bezugsquelle:
Comicladen Edeltraud Schmidt
Peter-Vischer-Weg 6
91586 Lichtenau



Der **POWER SHOP**. Hier stellen wir, extra für Euch, einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Sachen über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz, findet Ihr hier eine stattliche Anzahl ausgewählter Sammlerstücke, die von der kritischen Redakteursschar für gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden und unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diese Seiten.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus und versuchen, die gewünschten Gegenstände zu besorgen, um diese dann im Shop anzubieten. Die gleiche Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Briefmarke drauf und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*

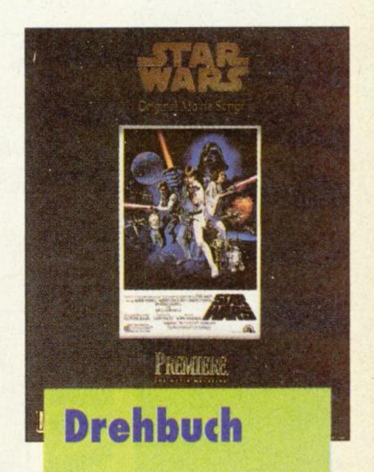
Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. In diesem Monat steht bei uns (fast) alles im Zeichen von Star Wars und Star Trek: Neue Poster, feine Items wie Krieg der Sterne, Mauspads oder der nagelneue Super-Soundtrack sind diesmal mit dabei.

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

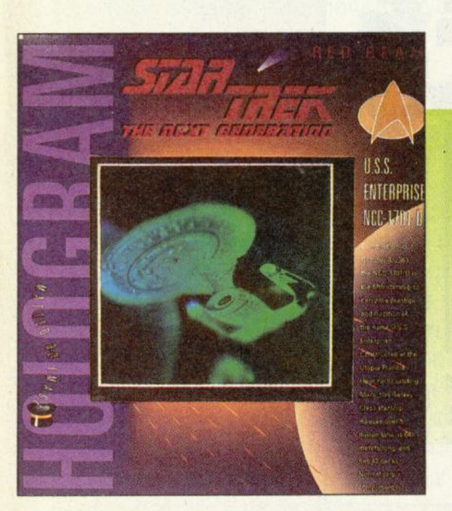
Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich.

Minderjährige (Leute unter 18 Jahren) müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können und dürfen wir nicht ausliefern.



Drehbuch

Bestellnummer: SW-06.
Preis: 69,95 DM
Direkt aus den USA:
Das nachgedruckte Originaldrehbuch in englischer Sprache für den Kinofilm "Krieg der Sterne". Das Drehbuch enthält alle Szenen, die im Film der Schere zum Opfer fielen.



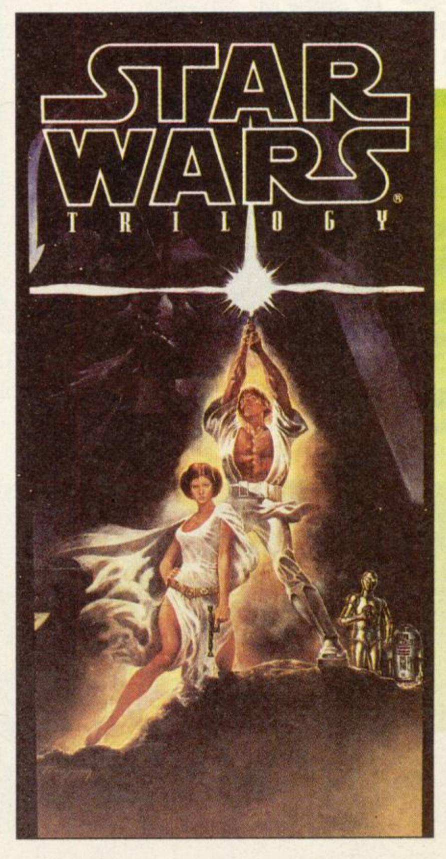
Star Trek Next Generation-Hologramm

Bestellnummer: TNG-04.
Einzelpreis: 69,95 DM.
Extracool:
Ein "Hologramm"-Bild der Enterprise NCC 1701-D.



Mousepad – Rebel Assault

Bestellnummer:
SW-10. Einzelpreis: 34,90 DM.
Das passende Mauspad zum Spiel.



Star Wars Soundtrack

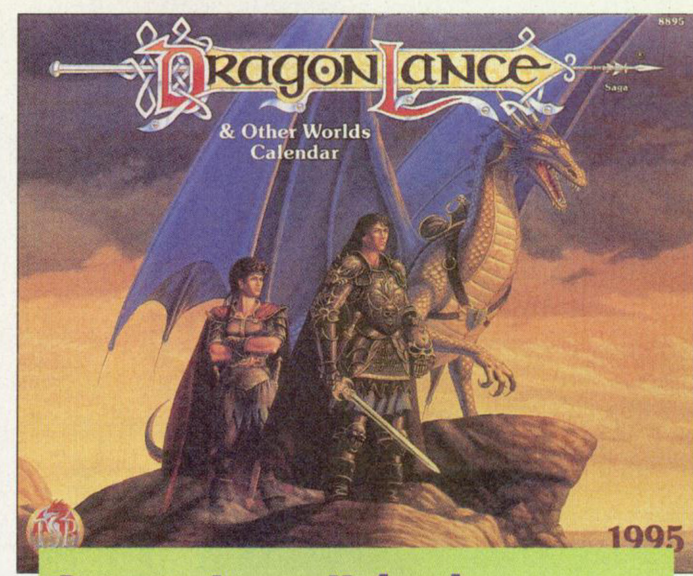
Bestellnummer: SW-11. Einzelpreis: 114,90 DM. Neben den original Soundtracks befinden sich auf den CDs bisher unveröffentlichte Musikstücke aus allen drei Filmen und der komplette und erweiterte Track für *Return of the Jedi*. In dem beiliegenden 64seitigem Booklet sind über 50 Productionsphotos der Filme, Storyboard-Ausschnitt und Designstudien.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 500,– DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,– DM Versandkostenpauschale. Bei Postern werden nochmal 5,– Mark zusätzlich für die formschöne und extrem stabile Posterversandröhre fällig.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis. Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

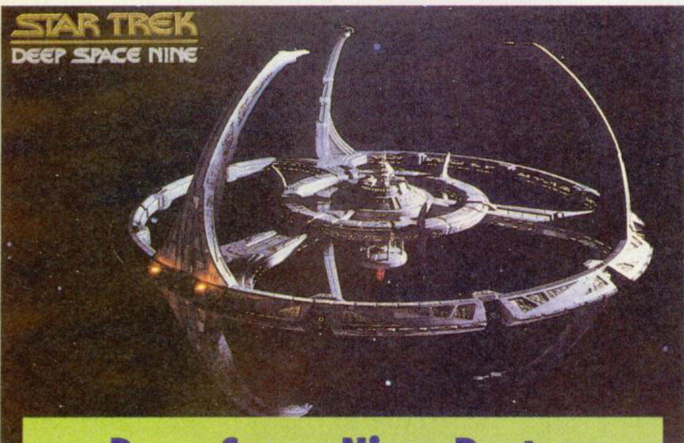
Interact
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15
85591 Vaterstetten

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP* Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **(08106) 4189** zu erreichen – es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



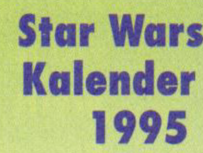
Dragon Lance-Kalender

Bestellnummer: TSR-01. Einzelpreis: 27,50 DM.
Auf vielfachen Wunsch: Der Dragon Lance-Kalender 1995 ist bereits jetzt bei uns erhältlich.
Mit 14 Bildern aus der Dragon Lance-Welt.



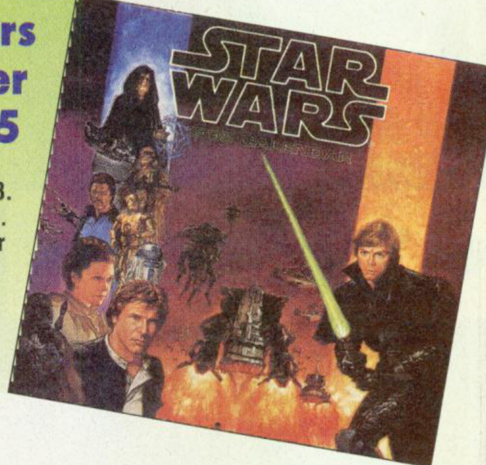
Deep Space Nine: Poster

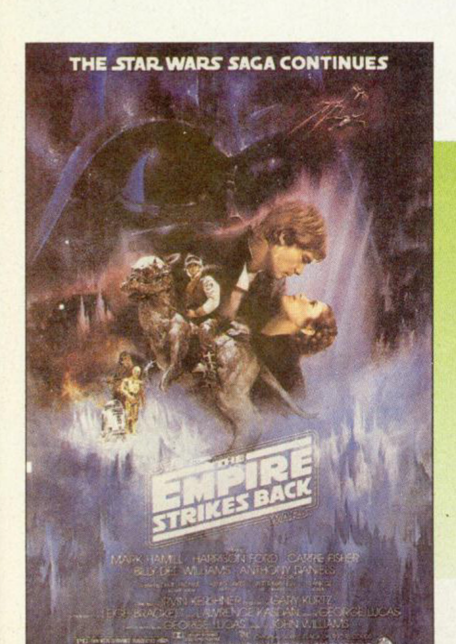
Bestellnummer: DS9-05. Einzelpreis: 17,90 DM. Die Raumstation DS9 auf einem Superposter.
Größe: 65 x 185cm. Das Poster wird gerollt in einer stabilen Pappröhre ausgeliefert (plus 5,– DM).



Star Wars Kalender 1995

Bestellnummer: SW-08. Einzelpreis 39,90 DM. 12 Motive aus dem Star Wars-Universum auf einem schönen Kalender für das Jahr 1995.





Empire Strikes Back-Poster

Bestellnummer: SW-07. Einzelpreis: 16,90 DM. Das original Kinotitelbild. Das Poster wird gerollt in einer stabilen Pappröhre ausgeliefert (plus 5,– Mark).



Mousepad – Motiv Asteroids

Bestellnummer: SW-09. Einzelpreis 34,90 DM. Ein robustes Mauspad im praktischen Querformat. Als Motiv dient eine Raumschlacht in einem Asteroidenfeld.

Der Nikolaus entmottet schon seine Tracht, schüttelt den Schnee aus den Stiefel, und schaut bei Spieleprogrammierern vorbei, die mit angekündigten Produkten schon lange überfällig sind. POWER PLAY begleitet den Nikolaus auf seiner Tour und mahnte die Spieleindustrie zur Eile.

Mit Erfolg: Der Testteil im nächsten Heft beweist die Mühe und unsere Vorschau ist schon jetzt eine gute Anregung für den künftigen Weihnachtswunschzettel.

Bullfrog zieht mit dem Magic Carpet an der Konkurrenz vorbei. Novalogics Panzer aus Armored Fist rumpeln über digitale Schlachtfelder. Papyrus greift mit Nascar Challange nach der Rennfahrerkrone. Virgin schickt die Iron Assault-Roboter ins Getümmel. Außerdem warfen wir einen Blick auf künftige Highlights: Unter den Interplay-Fittichen programmiert sich Blizzard mit Black Hawk und War Craft in die Herzen unserer Redaktion. Michael schaute intensiv bei LucasArts vorbei und berichtet über das Adventureschmankerl Full Throttle, welches in Deutschland unter dem Titel Voll Gas erscheinen wird.

Unsere Fachfrau für spezielle Fälle, Brenda Garno, besuchte derweil die Ravenloft-Macher von Dreamforge und kündigte schon mal ein Interview mit der Strategieexpertin Dani Bunten an. Für das nötige Hardware-Feeling sorgt Henrik Fisch, der CD-ROMs auf Spieletauglichkeit überprüft.





erscheint am
9. November